

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

Зареченская школа - не только предмет боя, но и предмет культуры не подвластной времени, как рычаг достижения человеческого совершенства.

Мне посчастливилось еще в советскую эпоху открыть массовый интерес к «рыцарскому спорту». Большинство нынешних ратоборцев прошли у меня семинар по славяно-горицкой борьбе (СГБ) — структурной основе русского рыцарства. Некоторые из них уже предпринимали попытки систематизировать свой ратоборческий опыт в форме книгоиздания. Сейчас мало кому известна судьба этих усилий, ибо вполне очевидно, что прилавок данной тематики пуст. И потому книга особенно важна и актуальна.

Александр Белов

БОЕВОЕ ЗРЕЛИЩЕ ИЛИ ЗРЕЛИЩНЫЙ БОЙ?

(ИФ) является одним из интереснейших жесткоконтактных видов спорта и отличается особой фактурой, эмоциональностью и зрелищностью. Этому есть несколько причин:

1. Наряду с другими видами единоборств, ИФ — это прежде всего поединок (двобой), где побеждает самый сильный, самый ловкий, самый умелый. Одной из особенностей ИФ является весьма относительное деление на весовые категории. Бойцы, вес которых различается на 10—20 кг, имеют практически равные шансы на победу. Более важным фактором является опыт, умение, тактика.
2. Соперничество происходит бескомпромиссно, с удивительным накалом страстей и огромным напряжением сил... Некоторые бои выигрываются на силе характера, который позволяет бойцу справиться с изнеможением и преодолеть тянущий к земле доспех и ставшие неподъемными шит и меч.
3. в полной мере можно отнести к экстремальным видам спорта. Это не удивительно, потому что экипировкой спортсменов является настоящее историческое вооружение и реальный доспех, обеспечивающий запредельные нагрузки. Любой спортсмен знает, как нелегко выстоять обычный поединок, но в ИФ все усложняется тяжестью брони.
4. Этот спорт предполагает большое разнообразие поединков, так как категории вооружения имеют широкий спектр: от сабли или копья до двуручного меча, кинжала, топора или двух мечей. При одинаковых исходных данных, использование короткого меча диктует иную технику, чем действия длинным фальшионом, однако предсказать чье-либо преимущество практически невозможно.
5. Наконец, — это уникальное зрелище, явившееся к нам из глубины веков, чтобы напомнить традиции чести, благородства, гордости и мужества. Только этот спорт дает современному человеку почувствовать себя ратоборцем, когда дух древних воинов выводит на ристалище настоящих мужчин. Перед зрителями словно оживают персонажи древних преданий, легенд, мифов и саг, ибо спортсмен волен избрать себе любой воинский образ и тип доспеха. И не важно, будет ли это викинг, русич, степняк или крестоносец, каждому предстоит одно — бой!

Откуда есть пошло

Одной из главных причин возрождения интереса к тяжелому клинковому оружию стало любопытство: как же на самом деле чувствовали себя наши легендарные предки, будучи облаченными в 20—35 кг железа. Первопроходцами на этой стезе стали историки-энтузиасты, увлеченные изучением и реконструкцией исторического костюма и вооружения. Поначалу более или менее серьезным изготовлением средневекового снаряжения занимались лишь в немногочисленных мастерских советских киностудий, но после 1980 года реконструкция вышла «в народ». Одиночки объединялись в клубы, которые росли и количественно, и качественно. Вместе с этим появилось желание опробовать доспехи и оружие на практике. Первые поединки проходили внутри клубов или на фестивалях единомышленников. Бои имели показательно-игровой характер, что не требовало особой физической и технической формы. Однако растущий азарт и дух соперничества потребовали более серьезной турнирной подготовки.

В это время А. К. Белов привнес в зарождающееся новый мощный импульс. Им был акцентирован именно боевой аспект, что и послужило началом формирования ИФ как спортивной и боевой дисциплины. Видимо поэтому первые бойцы, серьезно занимающиеся историческим фехтованием, вышли из среды славяно-горицкой борьбы. И если в фестивальном движении мы только успешно

догоняем страны Европы, то на спортивно-боевой стезе российские бойцы были и остаются лидерами. Первые шаги по легализации этого направления были сделаны тульской дружиной, благодаря которой нынешнее Отделение исторического фехтования зарегистрировано при Федерации фехтования России. Сейчас, когда ИФ стало официальным видом спорта, на территории бывшего союза ежегодно проходят несколько десятков фестивалей, а также городских, региональных и международных турниров. Окончательно определились базовые правила и соревновательные номинации. Категориями стандартного вооружения стали «Щит—меч» и «Меч-меч». В нестандартную категорию вошли «Двуручный меч», «Историческое многоборье» и, пожалуй, самая задорная номинация «Лодейня». Подробнее суть этих номинаций будет описана ниже, в разделе правил.

Уже три года в Москве проходит ежегодный чемпионат России по историческому фехтованию, куда съезжаются лучшие бойцы из разных регионов и ближнего зарубежья.

Последний чемпионат России собрал такое количество участников, что состязания проходили два дня, а накал боев не дал скучать ни судьям, ни зрителям. Врач, присутствовавший на чемпионате, тоже не остался без дела, обрабатывая случающиеся повреждения и оказывая помощь при нокдаунах (при этом необходимо отметить, что количество серьезных травм в ИФ несравнимо меньше, чем в футболе, хоккее или боксе).

Несмотря на дороговизну и сложность изготовления снаряжения, количество клубов и их численность неуклонно растут. Все новые и новые приверженцы тяжелого клинка открывают для себя этот самый сложный вид единоборств.

К сожалению, до последнего времени клубы ИФ строили свою технику, основываясь, в лучшем случае, на спортивном фехтовании (сабля, рапира, шпага). Зачастую учебным подспорьем становились сценическое фехтование Коха, экранные его версии из многочисленных кинобоевиков, или чудесные самоучители далекого Востока. Увы, по ряду причин ни то, ни другое, ни третье не дает сколь-нибудь приемлемых перспективных результатов.

- Спортивную технику сложно адаптировать из-за несопоставимых условий поединка: разница в массе клинка, весе защитной экипировки, в линейном движении по дорожке и произвольном перемещении по ристалищу. Прибавьте к этому запрет на применение колющих ударов и совершенно иные критерии оценки и подсчета результатов боя.

- Кино имеет своей целью не эффективность, а эффектность. Главная задача актеров и каскадеров — добротное исполнение боя, чтобы зритель сумел разглядеть все, что происходит на экране. Законы жанра, увы, ограничивают персональное боевое мастерство каскадера рамками экранной наглядности - зрелищное™. Как следствие — движения с большой амплитудой, затянутой фазой подготовки удара и заученным порядком действий.

- Существующие восточные школы фехтования малоупотребимы по тем же причинам. Их излишний догматизм и перегруженность ритуальными движениями лишь усложняют процесс освоения необходимых в бою навыков. К тому же восточные традиции слишком экзотичны для диких варварских племен и плохо ложатся на наш менталитет.

Предлагаемая школа равно дистанцирована как от сценической, так и от других легкоклинковых техник. Это боевая школа, близкая по структуре скорее к славяно-горицкой борьбе, где все движения максимально целесообразны и адаптированы к реальным условиям поединка. Недаром, кроме непосредственно технических приемов, основное внимание уделяется концепции боя, сути ударов и подоплеке действий. Именно концепция (система) является стержнем, на который нанизывается все разнообразие отдельных действий.

Учитывая вышесказанное, данная публикация является скорее пособием для совершенствования бойцов, чем азбукой начинающего фехтовальщика. Несмотря на это, мы делимся некоторыми подготовительными моментами, благодаря чему любой желающий может начать свои занятия ИФ и достаточно быстро достичь хорошего уровня.

СПОРТ СИЛЬНЫХ

Снаряжение в ИФ, включающее в себя шлем, доспех, защиту рук и ног, может весить 25-30 кг.

Прибавив к этому вес щита и оружия, можно представить, какую дополнительную нагрузку испытывает в бою организм бойца.

Причем с такой нагрузкой спортсмен должен действовать во «взрывном режиме», когда требуется «пиковая» работа и на силу, и на скорость. Становится очевидным, что является симбиозом экстремальных нагрузок, требующим особой физической подготовки и усиления костно-мышечного каркаса, суставов и связок.

Особого внимания требуют суставы и сухожилия рук, чаще подвергающиеся резким травмоопасным нагрузкам.

Это совершенно не означает, что историческим фехтовальщиком может стать только человек с параметрами Конана-варвара или Рэмбо. Напротив, как показывает практика турниров, иногда побеждает спортсмен, который на 10-15 кг легче своего соперника. Все дело в мастерстве, НО! Необходимым условием успеха является особая физическая подготовка и способность мышц работать в незнакомом современному человеку режиме.

УПРАЖНЕНИЯ ДЛЯ РАЗВИТИЯ РУК, НОГ, КОРПУСА

Неплохой физической базой для исторического фехтования являются бокс, борьба, тяжелая атлетика и прочие виды спорта, предполагающие силовую нагрузку. Восточные же единоборства являются, скорее тормозящим фактором, чем фундаментом физической подготовки: приходится тратить массу времени и сил, чтобы вернуть «восточникам» естественность и целесообразность движений.

Хорошие задатки имеют люди, занимавшиеся альпинизмом, водным туризмом, атлетикой и по-жарно-прикладным спортом. Однако, как показывает практика, оптимальной базовой физической подготовкой для ИФ является «Радогора».

Традиционные, концептуальные и психологические аргументы этого факта великолепно изложены А.К. Беловым в статьях и книгах по славяно-горицкой борьбе. Именно «Радогора» формирует базовые навыки владения телом и определенную культуру движений бойца. Подавляющее большинство занимавшихся славяно-горицкой борьбой при первых же тренировках с мечом быстро и органично принимают и технику, и тактику боя тяжелым клинком.

Само собой разумеется, что при отсутствии инструктора по славяно-горицкой борьбе базовой физической подготовкой все-таки будет стандартный набор приседаний, прыжков, отжиманий и подтягиваний. Эти методики давно и много раз описаны, поэтому речь пойдет именно о специфике, отличающей от прочих единоборств.

РУКИ (главное правило — разогрев)

Каждый раз, независимо от того, собираетесь ли вы пофехтовать ломом или покрутить мечиком в свое удовольствие, обязательно разомните плечевой и локтевой суставы, а главное — пальцы и запястье. Ибо, в силу особенности и сложности конструкции, именно кисть является самым уязвимым звеном в системе тело—оружие.

Порой даже незначительное движение «холодной» руки может привести к растяжениям или вывихам. Поверьте, это достаточно неприятно, так как восстановление лучезапястного сустава — процесс нескорый, и вы надолго будете лишены возможности полноценно тренироваться.

Основа разогрева — вращательное движение кистью (в разных направлениях, раскрытой кистью и сжатой в кулак, в разном темпе и с разным усилием).

«Ножницы»

Разнообразные перекрестные движения с зажатыми в руках тяжелыми клинками (металлическими прутками). Максимально широкая амплитуда увеличит эффективность этого упражнения.

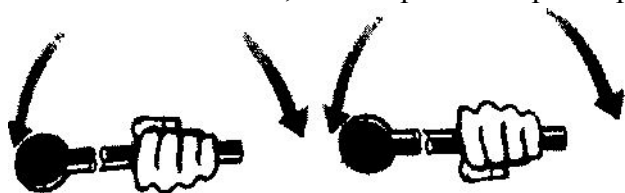


По мере разогрева скорость и силу движений следует увеличивать. Траектория может быть как вертикальной, так и диагональной.



«Рычаг»

Как правило, тренировочным снарядом служит утяжеленный клинок, половинка лома либо металлическая труба с приваренным грузом. Рука располагается параллельно земле, кисть описывает утяжелителем дугу. Оптимальным считается упражнение с дугой в 250-280 градусов. После серии подобных действий следует отложить груз и совершить несколько вращательных движений «налегке», затем просто потрясти расслабленными руками.



Не стоит делать подобные упражнения в надетых наручах - мышцы при работе увеличиваются в объеме и застегнутые ремни быстро начнут препятствовать нормальному току крови. Лучше надевать защитное снаряжение после разминки—разогрева.

«Веер»

Упражнение выполняется одной рукой, подобно «ножницам», но четко перед собой. Рука с мечом описывает дуги, создавая воображаемый веер. Когда кисть адаптируется к весу оружия и скорости движения, упражнение усложняется: партнер с расстояния 5-7 шагов бросает в тренирующегося прутья 30—50 см. Боец должен отбивать их на лету, используя только «веерную» траекторию (в крайнем случае, допускаются уходы корпусом).

Подобное движение может быть защитным действием, сбивающим атакующий меч в момент маневрирования.

«Восьмерки» с тяжелым мечом

Эти упражнения часто и подробно демонстрируют всевозможные киногерои — ниндзя, конаны,

маклауды и прочие Клинок запускается по непрерывной траектории во всех направлениях. В процессе движения может меняться хват рукояти и «корость движения Возможны перебросы из руки *» руку.

НОГИ

«Проезды»

Элементарные «проезды» выглядят как широкий шаг вперед или в сторону и поочередное приседа-и«е на обе ноги. Не следует упираться руками в колени, это облегчает исполнение упражнения, но значительно снижает его эффективность.

«Свиля»

Техника «свиля» и подводящих упражнений подробно описывается в литературе по славяно-го-рицкой борьбе. Различные виды этого движения, выполняемые в доспехе, великолепно прорабатывают ноги и корпус. Упрощенно механизм действия можно описать, как уклоны и отвороты от атакующего меча. Упражнение начинается в медленном темпе, чтобы боец мог уловить специфику и алгоритм траектории меча. Когда появляется навык оценки направления и скорости атакующего оружия, темп движений наращивается.

При использовании тренировочного клинка (пластиковой трубы, деревянной палки) достаточно защитить голову легким шлемом. При работе металлическим клинком необходимо применять полноценное защитное снаряжение.

«Зигзаги»

Бег диагональными зигзагами с резкой сменой вектора движения (вперед вправо — назад влево, вперед влево — назад вправо). После приобретения первых навыков резкой смены направления целесообразно проводить отдельные тренировки на пересеченной местности. Хорошо отработанное подобное перемещение не должно вызывать затруднений на сложных покрытиях: песок, трава, лесной грунт. Пользу от тренировок на открытой местности сложно переоценить. Замечено, что тренировочные спарринги на травяном покрытии отнимают вдвое больше, сил, чем аналогичные тренировки на ровном покрытии. Перед ответственными турнирами стоит в течение 2-3 недель поработать именно на неровном природном покрытии, это даст ощутимое преимущество перед соперниками, тренировавшимися в спортзалах.

«Краб»

Бег боком вокруг столба или «балды» так называемым приставным шагом (центр тяжести на одном уровне). 5-7 шагов в одну сторону, затем столько же - в другую. Возможно выполнение упражнения в парах в игровом режиме: бойцы располагаются с противоположных сторон столба, один является «заводным» и произвольно меняет направление движения. Его задача приблизиться к партнеру. Задача другого — своевременно реагировать, оставаясь строго на противоположной стороне. Усложнение выполняется применением груза (доспех, щит, меч)

КОРПУС

Максимальная нагрузка от доспеха ложится на плечевой пояс и спину. Уже после 0,5-1,5 часов, проведенных в полной амуниции, неподготовленный боец может ощутить боль в плечах, спине, пояснице Это первый симптом, при котором лучше всего быстро избавиться от нагрузки и в ближайшие день-два к ней не возвращаться. В противном случае все может кончиться, не начавшись: слабая спина плюс непривычные нагрузки на позвоночник плюс резкие движения под нагрузкой приведут к смещению позвоночных дисков. Чтобы избежать подобных неприятностей, позаботьтесь о себе сами Не пренебрегайте упражнениями для спины. Лучше недокачанные руки и ноги, чем недоразвитая спина!

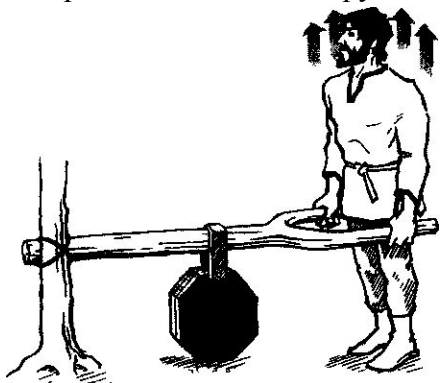
Начав регулярные тренировки в доспехе, первые месяц-два старайтесь держаться прямо. Если надо поднять с пола меч или щит, лучше присядьте в вертикальном положении или попросите кого-нибудь поднять его. Не злоупотребляйте скручивающими движениями и наклонами, ибо такие движения могут привести к нежелательным последствиям. После каждой тренировки повисите на турнике 1-2 минуты,

стараясь расслабить все мышцы.

Помимо общеизвестных приемов по укреплению спины, используется специальный комплекс упражнений.

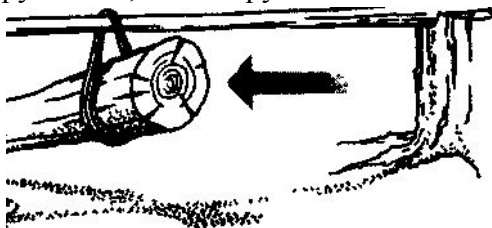
«Плуг»

При отсутствии под рукой тренажерного зала необходимый снаряд легко изготовить из подручных материалов. В качестве груза можно использовать отслужившие свой срок автомобильные



аккумуляторы. Вес груза каждый волен определять сам, однако мы бы порекомендовали начинать с небольшой нагрузки и многократного повторения упражнения. По мере адаптации организма нагрузку можно увеличить, а количество повторений снизить.

Перемещая грузовой блок относительно основания, можно легко регулировать нагрузку: чем ближе к рукоятям, тем нагрузка больше.



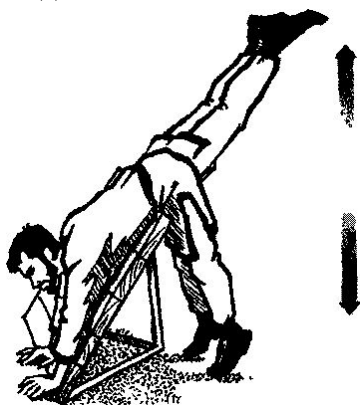
Подъем ног на станке Подъем торса на станке

Как видно из рисунка на с. 20, тренажер максимально прост и может быть собран из любых подручных материалов.

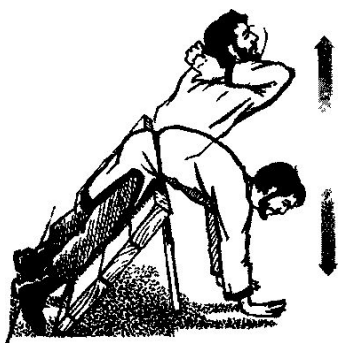
Усложнение подъема торса достигается за счет грузов от 1 до 5 кг в обеих *руках. Упражнение выполняется аналогично обычному подъему торса.

Упражнения для развития рук, ног, корпуса

Подъем ног на станке



Подъем торса на станке



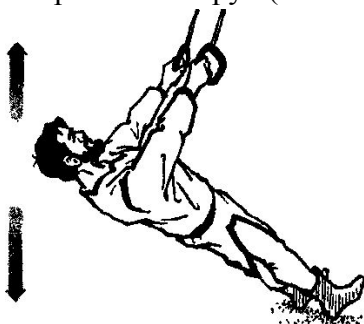
Возможен разворот корпуса вокруг своей оси: один подъем правым плечом вверх, другой — левым.

Подтягивание с провиса на кольцах

Нагрузка регулируется положением тела относительно земли: чем горизонтальней тело в момент провиса, тем нагрузка больше.

Необходимо следить, чтобы в момент подъема корпус и ноги составляли прямую линию. Лучше делать 3—5 подходов за тренировку.

Эффект от этого упражнения увеличится, если делать подтягивания очень медленно, с полным выпрямлением рук (в нижней стадии) и максимальным оттягиванием локтей назад (в верхней).



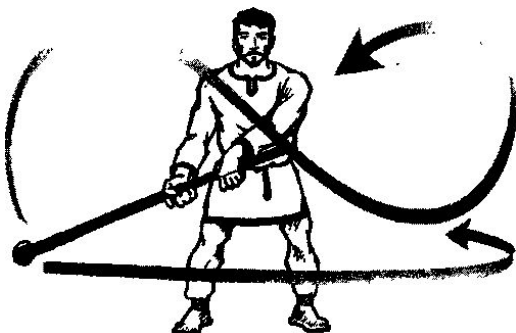
В процессе занятий можно постепенно поднимать точку опоры относительно колец. Для этого достаточно подставить под пятки лавку или стул. Корпус приобретет отрицательный угол наклона и нагрузка возрастет. Надев доспех или кольчугу, можно перейти к следующей ступени нагрузки.

Третья ступень предполагает подтягивание на одной руке в полном доспехе. Для удобства выполнения ступни надо располагать чуть шире плеч.

«Маятник» — раскачка с ломом (укрепление всего корпуса)

Упражнение выполняется как в вертикальной плоскости, так и по горизонтали. Возможно выполнение различных «восьмерок» и имитаций ударов двуручным мечом.

Постепенно упражнения по развитию спины сокращаются, а вместо них увеличивается доля работы в полном доспехе. Таким образом сохраняя форму и наращивая нагрузку, вы просто заменяете укрепляющие упражнения теми, которые необходимы по ходу занятий.



РАБОТА «ПО ВЕТРУ» (координация, гибкость суставов)

Работой «по ветру» врываются упражнения, выполняемые бойцом самостоятельно — без мишени и партнера, т. е. по воздуху. Чаще всего это вращательные маховые движения с разнообразной траекторией (знаменитые киношные вертушки). Выполняются на месте, в движении и во вращении

вокруг своей оси.

Помимо наработки «чувства рукояти», эти упражнения укрепляют сухожилия, способствуют развитию гибкости суставов, координации движений и чувства равновесия. Сами упражнения описывать не стоит, их с избытком у киношных ниндзя, самураев, казаков и т. п. Кроме того любой человек в сила составить и наработать собственные подобные упражнения. Главный принцип: клинок не должен останавливаться. Его движение должно быть ровным, без задержек и рывков. Скорость выполнения произвольная и зависит от веса и габаритов клинка.

Следующий раздел будет посвящен методикам, которые не увидишь на экране и не услышишь от соперников. Некоторые клубы^рта-раются не раскрывать секретов мастерства, думая, что несколько их «секретных» наработок обеспечат преимущество перед соперником. Это наивное заблуждение неоднократно опровергнуто практикой турниров. Боец, делающий ставку на хитрый прием, быстро достигает своего потолка и начинает безнадежно проигрывать противникам с гибким мышлением и творческим подходом к фехтованию. Да, можно иметь в арсенале 2-3 основных удара или комбинации, но делать из них секрет просто смешно, ибо наблюдательный противник без труда «рассекретит» их и выработает неожиданные контрмеры. Мы убеждены, что развитие исторического фехтования сможет продолжаться лишь при ознакомлении большинства бойцов с существующими наработками. Это позволит запустить механизм «прием—контрприем», являющийся основным двигателем развития всего направления ИФ.

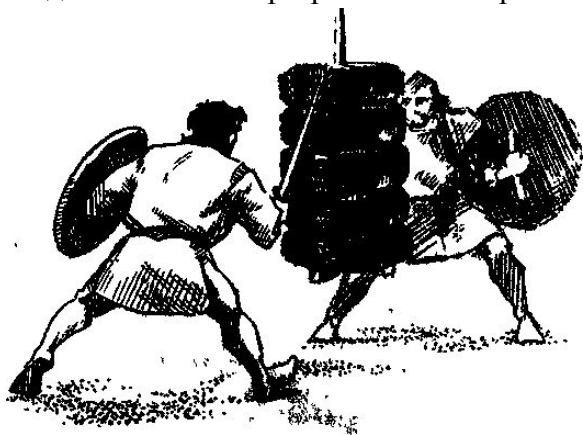
Не секрет, что многие самые свежие идеи заре-ченской школы пока остаются в разработке, однако базовыми и опробованными методиками мы делимся без сожаления!

«БАЛДА» (охота за пятью зайцами)

Можно проводить часы и дни в тренажерном зале, накачивая массу мышц но, выйдя на ристалище, удивляться тому, что меч от усталости вываливается из руки, в то время как сравнительно поджарый соперник сохраняет свежесть, силу и скорость ударов.

Причиной тому напрасное развитие тех групп мышц, которые не отвечают за движение оружия.

На данный момент разработана и опробована методика, позволяющая решить эту и другие тре-



нировочные проблемы. Немаловажно и то, что сама методика не требует особых материальных затрат, а тренировочные снаряды могут быть смонтированы как на улице, так и в сравнительно малых помещениях.

Заяц 1. Вместо монотонных и бесконечных толчков штанги или гантели полезнее провести полчаса с тренировочным клинком в 2 кг, нанося удары по «балде» - подвешенному на веревке блоку автопокрышек.

Адаптируются сухожилия, работает ударная группа мышц, рука привыкает к встрече препятствия. Переложив меч в другую руку, получаем равномерное развитие плечевого пояса. Настоятельно рекомендуем отрабатывать приемы обеими руками. Кроме известных преимуществ, такой подход позволяет полноценно работать с партнерами в роли левши.

Заяц 2. Работа на «балде» с утяжеленным оружием, помимо повышения силовых характеристик, способствует и эффективному развитию координации, точности и темпа ударов. На определенной стадии отработки приемов бывает необходимо работать именно тяжелым снарядом в полную силу.

Заяц 3. Легко убедиться, что активно поработав 15 минут у «балды» в полном доспехе с оружием,

человек чувствует себя точно так, как если бы он пробежал кросс 3—5 км (в зависимости от персональной тренированности). Однако параллельно с развитием выносливости оттачивается техника, ставится сила и точность удара, чего не достигнуть никакими беговыми тренировками.

Заяц 4. Упражнения с «балдой» в паре по своей эффективности вдвойне уникальны. Объясняется это очень просто. Одноклубники даже в самом жестком тренировочном бою не бьют друг друга в полную силу, и это правильно (если они психически здоровы). Незачем создавать травмо-опасную ситуацию, способную вывести бойца из строя, особенно перед соревнованием. Побочный эффект этого проявляется в привыкании сдерживать удар и останавливаться после каждого сильного попадания. Работа же с «балдой» в паре позволяет полностью избежать этих моментов (подробности упражнений изложены ниже).

Заяц 5. Работа с качающейся «балдой» формирует навыки силовой борьбы: толчки корпусом или щитом, контрдействия на активное перемещение противника. Именно с качающейся «балдой» спортсмен имеет возможность оттачивать чувство дистанции в боевом режиме.

Вывод приходит сам собой: большая доля физической подготовки может и должна проходить «на балде», с применением турнирного снаряжения и тренировочного (утяжеленного) оружия.

Исторический прототип «балды» — чучело-истукан изготавливался из куска бревна или толстой вязанки хвороста. Однако и то и другое не совсем удобно: хворост в процессе работы оставляет на полу массу крошева, а твердое дерево утомляет руку жесткой отдачей и быстро разрушает оружие.

Автопокрышки в данном случае удобней, чем исторические аналоги. Причем суть упражнений остается без изменений, в то время как лучезапястный сустав и ресурс оружия сохраняются максимально!

Очевидным плюсом является и то, что на основе минимального набора конкретных упражнений каждый тренер и спортсмен может разработать свои упражнения, необходимые для решения персональных задач.

ОДИНОЧНАЯ «БАЛДА»

Постановка ударов с места (наработка техники, силы, скорости, точности).

Заняв исходное положение перед снарядом, боец осваивает прием, изучает дистанционные условия его успешного применения и специфику поведения меча в момент удара.

Тренер имеет возможность увидеть ошибки реального выполнения приема, а не его бесконтактного изображения. Боец ощущает слабые и сильные стороны каждого приема применительно к своим возможностям и конституции.

Постановка ударов с движения (боец, двигаясь вокруг «балды», наносит удары и меняет направление движения).

Приобретается легкость и раскованность движений. Вырабатывается навык нанесения ударов навскидку, с любой опорной ноги, с шага или прыжка, с движения вперед и назад и т. д.

ПАРНАЯ «БАЛДА»

Бой на опережение (бойцы с противоположных сторон «балды», видя друг друга, стараются нанести по «балде» удар быстрее соперника).

Боец привыкает постоянно видеть перед собой реального противника, следить за его действиями, независимо от своего положения.

Бой на ответ (следя за противником, бойцы стараются отреагировать на его удар по «балде» и нанести свой по схеме «защита-удар»).

Вырабатывается естественная реакция, умение переключаться с оборонительного на атакующее действие.

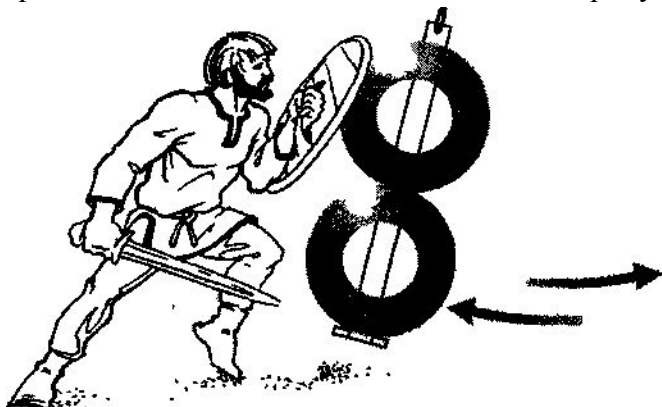
Бой на выживание (марафон, когда бойцы наносят оговоренное количество ударов на скорость, либо бьют по «балде» оговоренное время в максимальном темпе и в полную силу).

Одновременная работа на выносливость, силу, технику, экономичность движений. В подобном марафоне хорошо проявляются персональные особенности каждого бойца. Становится понятным, что следует корректировать и на что каждому бойцу лучше сделать ставку в турнирных боях.

КАЧАЮЩАЯСЯ «БАЛДА» (силовая борьба, толчки, подсады со снарядом, висющим на 2-3-метровом шнуре)

Адаптация к подвижности соперника, коррекция ударов в движении, выработка контрдействий на толчки щитом и плечом. Все упражнения могут выполняться как в одиночку, так и парами. Качающееся движение может задать сам спортсмен или его напарник. В случае же работы с партнером «балда» движется более непредсказуемо, имитируя ситуации, когда противник может неожиданно остановиться или атаковать не по прямой.

Контакт должен проходить жестко, так чтобы снаряд останавливался мгновенно. Лучше, если «балда» при столкновении отлетает назад или в сторону.



- Маневрирование (уходы от «балды» в скоростном режиме).

В момент наступательного движения «балды» боец отрабатывает уход от силового контакта. Прием выполняется правильно, когда уход осуществляется на минимальной дистанции, но без касания со снарядом.

- Встречные удары (в отходе с линии атаки).

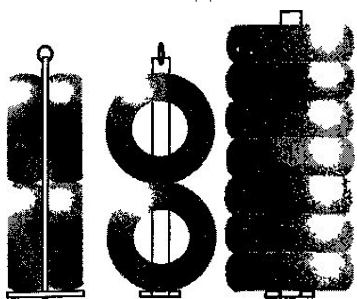
Движущаяся «балда» встречается жестким ударом или серией. Оптимальный вариант исполнения совмещает встречный удар и защитное действие: уход, отработка щитом и т. д.

- Толчок щитом (с тяжелой «балдой»).

Раскачивающаяся «балда» встречается мощным толчком щита или плеча. Оптимально выполненное движение удерживает бойца на месте и не дает ему отлетать при ударе.

КОНСТРУКЦИИ «БАЛДЫ»

Конструкций данного снаряда может быть великое множество. Все зависит от величины, количества и способа скрепления автопокрышек. Это позволяет варьировать вес и подвижность «балды»: от самой легкой — из одной легковой покрывки



на веревке, до самой тяжелой и стационарной — собранной на врытом в землю столбе по типу детской пирамидки.

На рисунке даны средний и тяжелый типы «балды». На основе общего принципа любой может изготовить свой вариант, наиболее подходящий в каждом персональном случае.

Стоит серьезно отнестись к механизму подвески «балды». Общий вес полного снаряда может достигать 60-90 кг, поэтому крепеж должен быть особо надежным. Нет смысла объяснять, что произойдет в случае падения на ногу груза в полцентнера. Поэтому крепление лучше делать с запасом, особенно если учесть, что при работе к массе «балды» прибавляется сила удара или толчка корпусом.

У бойцов, регулярно тренирующихся на «балде», довольно быстро ставится мощный и жесткий удар. При всех очевидных плюсах этот факт имеет один большой минус: при отработке ударов в полную силу турнирным мечом наблюдается быстрый износ рукояти оружия. Первый симптом проявляется в изгибе рукояти относительно оси клинка. Однако чаще всего рукоять просто неожиданно ломается. Усугубляет тенденцию к излому и слишком плотная посадка перекрестья и навершия, отчего в рукояти постоянно сохраняется большое напряжение. Сильный удар увеличивает это напряжение в несколько раз и металл попросту не выдерживает. 3.4* I *

Бороться с этими неприятностями можно несколькими способами.

По факту поломки оружия:

- Разобрать рукоять; наварить сломанный фрагмент и собрать ручку заново.

Превентивно:

— Завести в арсенале тренировочный (усиленный) клинок. В тренировочном клинке не обязательны глубокий дол, тонкое лезвие и узкий хвостовик рукояти, поэтому его можно сделать более мощным (особенно в области перехода клинка в рукоять). Такой клинок послужит долго даже при постоянном использовании его на твердой «балде» из грузовых покрышек, которые более жестко принимают удар и резко гасят его энергию.

— Использовать для изготовления «балды» более мягкие и пластичные покрышки. Если же в вашем арсенале нет тренировочных (грубых) клинков, то лучше собрать «балду» из легковых покрышек. Они отличаются более тонкой резиной и большей мягкостью. Энергия ударов в них гасится достаточно плавно, без запредельных перегрузок в стыке клинок-рукоять. По таким покрышкам можно работать и сбалансированным боевым клинком. Стоит добавить, что мы бы не советовали нарабатывать силу и резкость удара антуражными клинками, у которых дол уходит под перекрестье в рукоять. Ослабленный стык таких мечей гораздо хуже переносит ломающие нагрузки сильных ударов.

Это лишний раз подтверждает, что не все «историчные» вещи применимы при серьезных турнирных боях и тренировках.

НЕОБХОДИМО ПОМНИТЬ!

Данная методика достаточно эффективна, и многие замечают резкий прогресс уже через 1-3 недели. Однако руководителю следует придерживать прыть начинающих бойцов, пытающихся форсировать достижение высоких результатов, ибо:

- Только ровный и стабильный тренировочный процесс способен, без срывов и серьезных травм, привести к вершинам мастерства.
- Мастерство поединщика способно формироваться лишь на фундаменте персонально отточенной базовой техники! 90% — шлифовка действий и 10% - спаррингов.
- Преждевременное же стремление слабо подготовленного спортсмена к настоящему жесткому спаррингу — прямая дорога к разочарованиям и травмам!

Суть этого предостережения не в том, чтобы удерживать учеников от реальных поединков, но в том, чтобы плавно и последовательно вводить новичков в полновесный тренировочный цикл.

Необходимо напомнить, что у опытных бойцов на соревнованиях травм почти не бывает. Если расположить ситуации по возрастающей уровня травмоопасности, то получится выразительный список:

- чемпионаты российского масштаба — минимум (мелкие и легкие);
- турниры регионального масштаба — малый уровень (легкие);
- тренировочный процесс — средний уровень (средние);
- репетиции и показательные выступления — максимальный уровень (легкие, средние, серьезные и тяжелые).

Хотя это может показаться вам странным, но тренировки и показательные выступления наиболее травмоопасны. Находясь в кругу знакомых, любой человек, сам того не желая, несколько расслабляется. Появляется некоторое пренебрежение защитой, ослабляется внимание и осторожность. Удары же иной раз не уступают по силе турнирным, и как результат — травмы.

На турнирах наоборот — боец находится в состоянии повышенной alertности, собран и насторожен. Поэтому даже жесткие удары не застают врасплох и не причиняют особого вреда.

К сказанному следует добавить, что опытные бойцы с большой неохотой работают с новичками. Объясняется это тем, что начинающий боец не имеет достаточной техники и плохо контролирует движение клинка. Слишком велика опасность непредсказуемых попаданий кончика лезвия в область лица и схода режущей кромки ниже колена. - Прим. авт.

НЕМНОГО АЗБУКИ

ПОРЯДОК ИЗУЧЕНИЯ ОТДЕЛЬНОГО ПРИЕМА

1. Визуальное ознакомление с приемом.
2. Разучивание приема боевым клинком на «балде».
3. Нарботка мышечной памяти с тренировочным (тяжелым) клинком на «балде».
4. Оттачивание скоростного исполнения приема в доспехе с боевым клинком на «балде».
5. Шлифовка приема боевым или облегченным клинком в парах.

Рассмотрим подробнее каждый из этапов.

1. Показ приема начинается с четкого названия, в соответствии с терминологией. Затем прием демонстрируется 2-3 раза в боевом темпе с объяснением назначения приема и ситуаций для его применения. После того как спортсмен понял, о чем речь, прием повторяется по фазам в замедленном темпе с объяснением каждой фазы.
2. Сначала все внимание уделяется точной траектории приема, правильной постановке рук и корпуса. Прием выполняется по частям и слитно в медленном темпе с исправлением возможных ошибок. Клинок не должен быть очень тяжелым, чтобы боец не отвлекался лишними усилиями.
3. После освоения основной структуры удара, его закрепляют в «мышечной памяти». В процессе работы с «балдой» от статичной позиции переходят к выполнению ударов в движении. Приемы выполняются тяжелым клинком, многократно, в спокойном темпе.

Немного азбуки

4. По мере оттачивания элемента переходят к скоростным ударам в полном доспехе. Главное внимание обращается на точность и резкость.
5. Когда правильное выполнение не вызывает затруднений, прием «оттачивают» в паре с партнером. Начав с умеренного, темп постепенно наращивают. На этой стадии возможно применение легкого оружия (пластиковой трубки, палки)

БАЗОВЫЕ УДАРЫ И ЗАЩИТЫ

Как правило, базовыми считают 5-6 наиболее распространенных ударов, на основе которых строится вся дальнейшая техника фехтовальщика. Прочие удары — это, в принципе, всего лишь разновидности основных. Каждая школа отличается своими терминами и нюансами выполнения, однако все это будут варианты одних и тех же ударов.

(Колющие удары в данном случае не рассматриваются. — Прим. авт.)

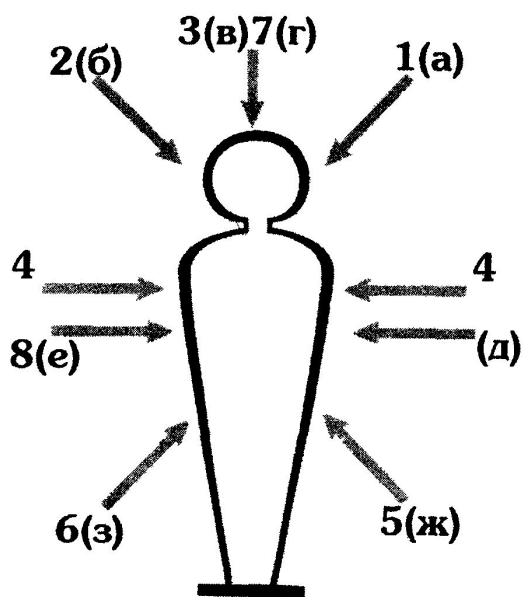
1. Диагональный верхний удар справа вниз (ук-лючный уровень).
2. Диагональный верхний удар слева вниз (уключ-ный уровень).
3. Вертикальный удар (уключный уровень).
4. Горизонтальный удар справа-слева (уключный и подольный уровни).
5. Диагональный нижний удар справа вверх (подольный уровень).
6. Диагональный нижний удар слева вверх (подольный уровень).

Меч, как обоюдоострое оружие, позволяет использовать противоположную (лучевую) грань клинка. Отсюда добавляется еще два обратные удара.

7. Удар обратный уключный.
8. Удар обратный подольный.

В данной терминологии уключные — удары в верхнюю часть корпуса и голову, подольные — удары в нижнюю часть корпуса и бедро.

В оригинальной терминологии зареченской школы удары справа называют одесными (от десница — правая рука), соответственно удары слева — ошуй-ными (от шуйца - левая рука). Некоторые названия, как наиболее соответствующие сути, заимствованы из терминологии славяно-горицкой борьбы. В приводимом перечне даны термины, которые будут употребляться в видеoverсии зареченской школы. На схеме даны основные направления базовых ударов (в скобках — названия приемов, описываемых ниже, с рисунками и схемами исполнения).



а) засечный одесный;
 б) засечный ошуйный (накрут);
 в) колун;
 г) обратный колун (фортель);
 д) обратный одесный; е) обратный ошуйный (обратка); ж) подъем одесный (подрез); з) подъем ошуйный (подъем).

БЫСТРОТА И ТОЧНОСТЬ

Мелом на разных уровнях «балды», отмечаются «пятаки» (участки диаметром 10—20 см), являющиеся основными зонами поражения.

На начальной стадии боец наносит одиночные удары, отслеживая точность поражения «пятак». В процессе тренировок «пятаки» уменьшаются до 5-10 см, а «балде» придается вращательное и маятниковое движение.

При этом зоны поражения то появляются, то пропадают, что имитирует реальную ситуацию, когда противник открывается на разной дистанции и непредсказуемо.

ФИНТЫ

Освоив базовые удары в движении, приступают к освоению атак с использованием ударов-финтов.

Сначала удары отрабатываются на подвесном снаряде «балде», а затем во взаимодействии с партнером (тренер проводит попутную коррекцию движений).

На начальной стадии все приемы выполняют в безопасном темпе, акцентируя внимание на правильности движений.

К финтам относятся обманные движения с целью дезориентации противника. Это может быть «восьмерка» с резким выходом на удар, или ложный замах с переводом направления удара, или другое действие, вводящее противника в заблуждение.

Не увлекайтесь «красивостью» приема. Замороженные арабески, выписываемые клинком, могут сбить с толку лишь зеленого новичка. Финт необходимо делать быстро, чтобы не дать противнику контратаковать или распознать в вашем движении сам финт.

Исключением из этого правила будут редкие случаи, когда замедление—пауза необходимо по замыслу финта (к примеру, когда после ложного замаха делается пауза, чтобы вытянуть противника на ответное

движение, после чего проводится реальная атака). Но даже в этом случае сам финт для пущей убедительности должен быть быстрым.

При разучивании финтов сначала выполняются подводящие упражнения и «подоплеки». Затем приступают к выполнению финтов целиком и с ходу (с кругового движения или с места).

Характерными финтами являются: N

- а) спуск;
- б) обманка;
- в) восьмерка верхняя;
- г) восьмерка нижняя;
- д) петля-затрещина.

СБИВЫ (сливы)

Под этим подразумевается движение оружия (реже щита), когда удар противника отводится по скользящей траектории или сталкивается с линии атаки.

Характерными сбивами являются:

- а) веерная защита; V в) слив внешней; V г) слив внутренний.

Немного азбуки

ОСНОВНЫЕ ВИДЫ ТРЕНИРОВОК

По ряду причин существует объективная необходимость дифференцировать тренировки по нескольким аспектам. Как правило, все они имеют некоторые сходные моменты, но ставящиеся конкретные задачи максимально акцентируют ту или иную цель.

Обычно, недельный тренировочный график содержит различные виды тренировок, чередующиеся определенным образом. Привычная система может с течением времени изменяться или приобретать форму усредненных занятий, каждое из которых включает в себя этапы различных тренировок.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ТРЕНИРОВОКИ

Направлены на оттачивание отдельных приемов и комбинаций, выработку автоматизма действий и расширение персонального технического арсенала бойца.

ОДИНОЧНАЯ

Боец занимает необходимую позицию перед «балдой» и медленно, с правильной траекторией, выполняет приемы и комбинации. Периодически (через каждые 5—7 повторений) боец увеличивает либо силу проведения приема, либо скорость движений.

ПАРНАЯ

1. Один из обучаемых отрабатывает прием, а другой «подыгрывает», т. е. создает необходимые условия для его проведения.
2. Бойцы получают противоположные боевые задачи. Один отрабатывает атакующие приемы, другой — защиты и ответы. Боевые упражнения в парах могут проводиться в разном темпе, как в движении, так и в статике.

ТАКТИЧЕСКИЕ ТРЕНИРОВОКИ

Направлены на развитие мышления, способностей моделирования и ведения боя, навыков правильно распределить силы.

ВОЛЬНЫЙ БОЙ

Бойцы поочередно создают определенную тактическую ситуацию, позволяющую результативно атаковать соперника намеченным приемом. После каждой комбинации бойцы занимают исходную позицию.

Задача: тактически переиграть соперника. Грамотно войти в атаку и, по ее завершении, успешно уйти с

линии контратаки. Провести максимальное количество результативных атак.

КЛИНЧЕВЫЕ БОИ

Один боец пытается «прилипнуть» к сопернику и навязать клинч. Второй старается быстро разорвать дистанцию или уйти с линии атаки. Упражнение выполняется в полном доспехе, но с облегченными мечами (палками).

Задача: грамотно перемещаться, не давая противнику «клинчевать».

ТРЕНИРОВКИ НА ВЫНОСЛИВОСТЬ

Направлены на повышение физического потенциала и развитие способности сохранять высокий темп и мощность на максимально продолжительное время.

ВЗРЫВНАЯ

Бойцы располагаются с противоположных сторон «балды» на расстоянии оптимального проведения удара или комбинации. Двигаясь вокруг «балды» они выполняют прием по голосовой команде тренера либо сами поочередно подают команду: «Хоп!»

Задача: выполнить прием быстрее соперника, отслеживая, чтобы противник находился строго на другой стороне «балды».

Направлены на повышение силового потенциала бойца.

МЕЧЕВАЯ (ударный марафон)

Бойцы располагаются по обе стороны «балды» и по команде начинают наносить удары на разных уровнях и направлениях. В процессе тренировки они перемещаются по кругу.

Упражнение выполняется тренировочным (утяжеленным) клинком.

Зачетное время постепенно увеличивается с двух до пяти-семи минут.

Задача: нанести большее количество ударов.

ЩИТОВАЯ (защитный марафон)

Боец вооруженный тяжелым тренировочным щитом выполняет только приемы защиты. Соперник с легким мечом (палкой) атакует на разных уровнях и направлениях.

Упражнение длится сериями по одной минуте, с последующим увеличением времени до трех минут и нагрузки (вплоть до полного доспеха).

Задача: перемещаясь по кругу и меняя направление перемещения, не пропускать ударов.

По мере освоения, задача усложняется: отмечается граница ристалища 8X8 метров, которая в процессе тренировок сужается до размера 5X5 метров. Боец защищается и маневрирует, не выходя за границы ристалища.

ТАКТИКА И КОНЦЕПЦИЯ БОЯ

(стойка, перемещение, подоплека, удар)

Тактика — это правильное применение умений: маневрировать, рассчитывать действия противника, защищаться, готовить и проводить атаку. Однако прежде чем обозначить специфику предлагаемой школы следует определиться с отдельными понятиями.

СУТЬ УДАРОВ (прицелился, замахнулся и... проиграл)

Казалось бы, чего проще, прицелься получше, замахнись пошире, да вдарь посильней - авось и победишь. Однако так может рассуждать скорее крестьянин-ополченец, но не воин. Существует несколько принципов, которые можно принять как аксиомы, однако любой из них легко обосновать или проверить на практике:

1. Замах — есть защита либо обманное действие.
2. Замах ради замаха — действие, работающее на противника.
3. Не допускайте пустых или одиночных ударов — они отнимают силы.
4. Не прицеливайтесь, все равно промажете — нарабатывайте удар навскидку.

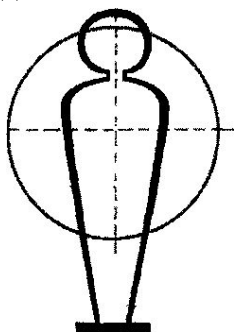
5. Если не знаете как бить — перемещайтесь либо вводите противника в заблуждение.
6. Удар должен быть как взрыв — максимальная сила и скорость в минимальное время.
Удар не должен существовать в «одиночестве», за исключением тех ситуаций, где все зависит от единственного четкого попадания (как правило, это редкие турнирные ситуации, когда бой продлевается до первого убедительного удара). Концепция одного удара весьма своеобразна и будет рассмотрена отдельно.

В бою наиболее оптимальны серии из двух-трех ударов по различным секторам. Они увеличивают возможность достать противника, позволяют «раздразнить» его защиту и не дают быстро сконцентрироваться и контратаковать.

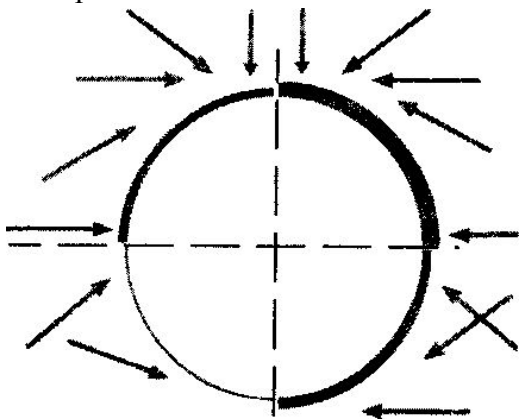
Кроме всего прочего, серийный навык страхует и от так называемого «проваливания», когда рука и корпус после промаха пролетают вслед за мечом. В результате боец попадает в неустойчивое положение и тратит больше сил и времени на повторный замах или защиту.

СЕКТОР АТАКИ

Слабым местом любой догматизированной системы является обучение контрдействиям на конкретные, строго определенные атаки противника. Чаще всего это действия партнера, работающего в той же учебной схеме. Все происходит по формуле: вас бьют так — вы отвечаете эдак. В результате — действия носят скупой регламентированный характер. В реальном же бою атаки достаточно ха-



отичны, так как противники весьма разнообразны и по мышлению, и по стилю. Их действия вряд ли будут строиться исключительно по канонам, и удары будут наноситься не по известной вам точной траектории, а из областей в 50-70 см. Поэтому гораздо целесообразней строить свои действия, учитывая секторы возможной атаки.



Весь спектр направлений ударов можно разложить на четыре основных сектора: на схеме более жирными линиями обозначены чаще атакуемые зоны.

Не секрет, что предугадать сектор гораздо легче, нежели одну линию, по которой пройдет клинок. Следовательно и защита значительно проще и эффективней, когда контролируются именно секторы.

АТАКА

Известно, что бой это атака, когда начали вы, либо контратака, когда противник оказался шустрей или его вынудили действовать первым.

Задача же бойца состоит в том, чтобы гармонично совместить две цели:

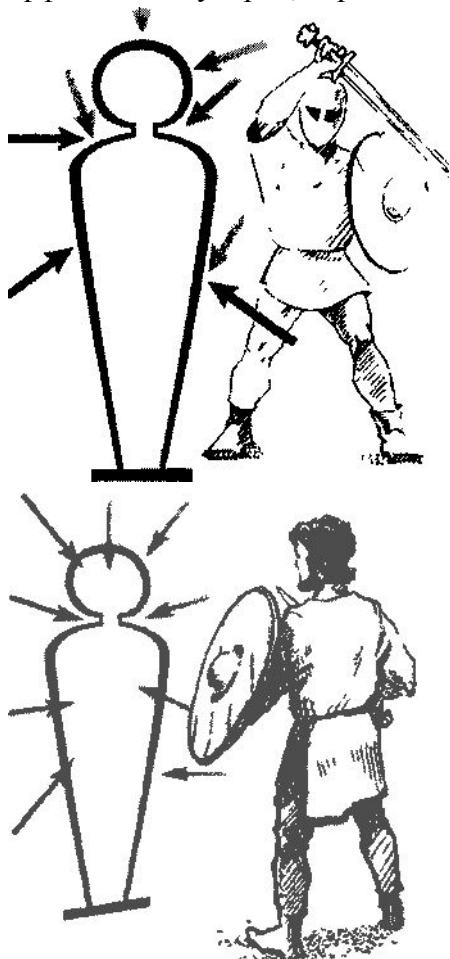
Тактика и концепция боя

- Быстро и правильно определять атакующие возможности противника на текущий момент либо заставить противника атаковать себя в запланированном секторе, защита которого уже подготовлена.
- Не дать предугадать свои действия и поразить противника в незащищенном секторе.

Именно в выполнении этих задач и проявляется мастерство бойца, его опыт и интуиция. Кто же переиграет соперника? Думается, что более подвижный! Подвижный как в физическом, так и в интеллектуальном плане.

Зная закономерности нанесения ударов, легко предугадать сектор удара противника и произвести неуязвимый вход в атаку или контратаку. Это вполне логично потому, что любые действия диктуются анатомией человека и имеют скоростные и силовые закономерности.

На схеме, в зависимости от положения бойца, светлыми стрелками показаны векторы реально эффективных ударов, черными — нереализуемые направления.



Легко заметить зависимость между положением бойца и возможными направлениями ударов. В каждой отдельной позиции будут присутствовать свои реализуемые области и «мертвые зоны».

В данной ситуации не имеет смысла рассматривать киношные «хитрымудренные» приемы со сложной перекрученной траекторией, дважды меняющей свое направление. Такие удары невозможно нанести достаточно быстро и сильно, следовательно, в боевой ситуации они бесполезны и неэффективны.

Ни один серьезный боец не будет излишне финтить, чтобы не получить в ответ мощный прямолинейный удар. Он будет бить по наикратчайшей траектории, с максимальной силой и скоростью.

ЛИНИЯ АТАКИ, ДВИЖЕНИЕ (перемещение)

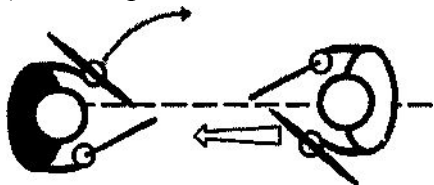
Обычно линией атаки называют наикратчайшую воображаемую линию, соединяющую соперников.

Однако самая прямая дорожка не всегда приводит к успеху. Иногда выгодней «окучивать» противника, двигаясь по дуге либо по касательной. Атака, построенная по прямой, слишком примитивна.

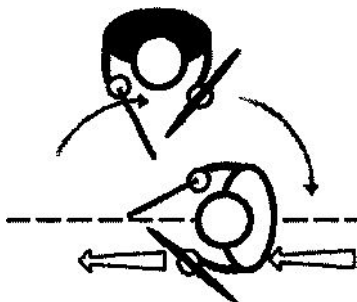
Противодействовать такой атаке одно удовольствие - достаточно перекрыть сектор возможных ударов.

На схеме можно пошагово проследить запаздывание бойца, действующего по прямой линии.

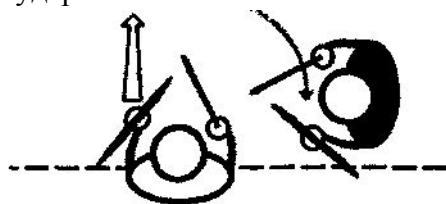
(Расчет прост: каждый боец, за единицу времени, совершает перемещение и удар. — Прим. авт.)



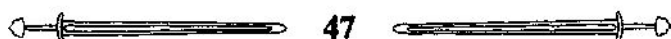
1. Начало движения



2. Шаг—удар



3. Второй шаг—удар



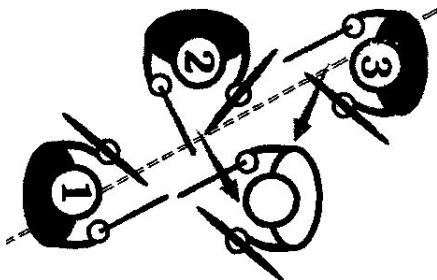
В то время, как подвижный боец смещается с линии атаки и наносит удар, прямой атакует пустое место. Подвижный делает следующий шаг и удар, а прямой успевает развернуться, но снова попадает по пустому месту...

Иначе воспринимается атака по касательной или круговой траектории. Реагировать на нее очень трудно, так как соперник постоянно смещается с привычной «пристрелянной» позиции.

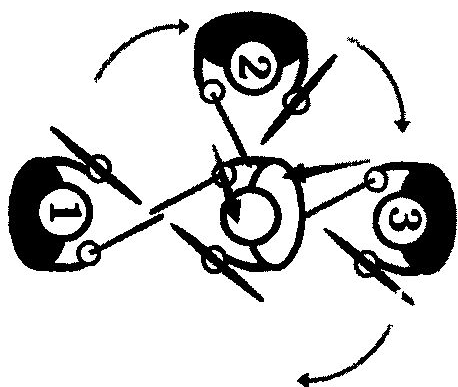
Прибавьте к этому внезапную смену направления движения и вы получите ситуацию, когда прямой занят только ловлей подвижного «в прицел». В это время прямой остается практически на месте, а подвижный постоянно смещается, сохраняя возможность атаковать.

Подвижная атака (контратака) может строиться по касательным линиям или по круговой траектории.

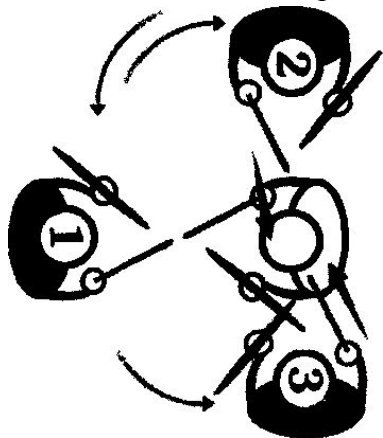
1. Атака по касательной



2. Атака по кругу



3. Атака со сменой направления



Тактика и концепция боя

Основные виды движения:

- Уход с линии атаки (по кругу, или по касательной).
- Наскок (по касательной).
- Движения, маневрирование, изменение положений щита и меча, не позволяющие противнику готовить атаку.

ЗАБУДЬТЕ ОБ ОТСТУПЛЕНИИ НАЗАД

Отступление спиной, по прямой от противника — самое естественное движение человека. Однако в нашем случае это прямая дорожка к поражению. Посудите сами, в каком положении находится атакующий противник, набравший скорость в прямолинейном движении, и в каком вы — боец, едва начавший отступление и старающийся не словить удар, второй, третий и т. д.

Согласитесь, слишком мало шансов оторваться от нападающего, который стартовал чуть раньше.

Ухудшает положение и то, что вы двигаетесь спиной вперед, а он естественным образом. Еще хуже то, что в трех шагах позади поджидает ограждение ристалища, способное огорчить не меньше, чем удар меча.

Иная картина получается, когда вы сдвигаетесь в сторону, а противник вынужден тормозить и корректировать свою атаку. Вы же в это время уже сдвигаетесь дальше и развиваете контратаку.

Выводы несложны:

- Движение назад может быть только в свободном маневрировании, когда необходимо «вытянуть» противника на атаку, ввести его в заблуждение либо увеличить дистанцию для подготовки своей атаки.
- Во время атаки противника движение может быть только вперед или по дуге: вокруг соперника — вправо или влево. В некоторых случаях, когда противник атакует с близкой дистанции, можно сделать первый шаг назад—в сторону с последующим вектором движения вбок.
- Если вы атаковали (входили в клинч) по часовой стрелке, то выходите из атаки против часовой. Если вы оборонялись против часовой стрелки, то контратакуйте по часовой.

В связи с этим напомним о целесообразности начинать тренировку с упражнения «краб» (скоростное

перемещение боком, приставным шагом, с резкой сменой направления). Это упражнение может заменять разогревочный бег.

Обычно закрепление ударной техники в движении пытаются организовать по формулам:

шаг+удар = отшаг+удар; шаг+защита+удар = от-шаг+защита+удар и т. д.

Зареченская школа использует более эффективный метод, позволяющий быстро освоить перемещения, причем в условиях максимально соответствующих реальным. Навыки перемещения приобретаются в процессе работы с «балдой». При этом любой организм сам формирует оптимальный образ движения. Нарбатываемая двигательная база получается гармоничной и целесообразной для каждого отдельного телосложения и конституции. Приобретаемый навык является не линейным, а свободным, когда боец одинаково легко перемещается в любых направлениях.

Немаловажно и то, что у бойца уже с самого начала начинает вырабатываться чувство дистанции — одна из важнейших составляющих фехтования.

СТОЙКА

В былые времена по манере человека держать оружие определялась его опытность как поединщика. И в наши дни это, пожалуй, один из основных критериев определения потенциальной опасности бойца. На рисунке (лицом к зрителю) боец в характерной «подоплеке». Лишь на первый взгляд, он кажется достаточно открытым.

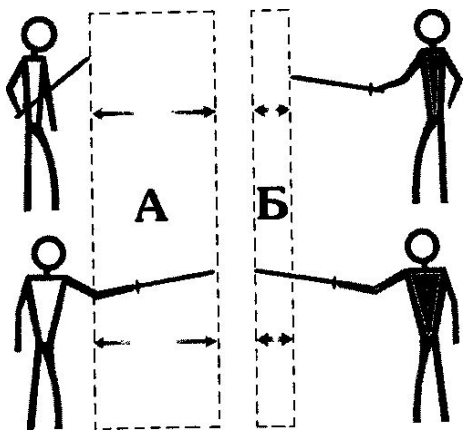


Увы легендарным адептам таинственной катаны и изящным мастерам молниеносной шпаги! В историческом фехтовании, красивые классические стойки невыгодны и применимы лишь для ведения боя «вторым номером». Одна из главных причин — положение боевой руки.

Поднятый к голове, или выставленный вперед, клинок слишком демонстративен. Рука теряет весь резерв дистанции, а противник, даже сам того не желая, акцентирует внимание на оружии и имеет больше шансов своевременно отреагировать на любое движение.

Когда же клинок «прибран к бедру», боец выглядит относительно безобидно, сохраняя резерв в длину руки. Кроме того, визуальное нелепое положение меча вводит противника в заблуждение. Главное же преимущество состоит в том, что на самом деле, это оптимальное положение, которое позволяет почти мгновенно защититься или вывести большую часть атакующих ударов.

Схема иллюстрирует разницу активного резерва дистанции у так называемой «подоплеки» (А) и классической фехтовальной стойки (Б).



Определимся с терминами. Стойка — есть единое положение частей тела, в котором пребывает боец во время поединка. Как это ни покажется парадоксальным, но в историческом фехтовании конкретные догматические стойки бесперспективны!

Абсурдно видеть, как боец принимает ту или иную «стойку», находясь в пяти — восьми шагах от противника. Мало того, он умудряется перемешаться в этом хитросочиненном положении, теряя силы, подвижность, скорость. Видимо он думает, что это эффектно и красиво...

Зареченская школа не учит ходить в стойке и атаковать в стойке — это попросту невозможно, ибо в любом случае стойка нарушается. Следовательно, можно вести речь лишь об исходном положении! Именно кратковременное промежуточное исходное положение необходимо для начала определенного действия или определенного бездействия. Это положение и есть «подоплека» (иногда в «подоплеку» входит подготовительный удар или перемещение).

Только грамотная подоплека может заставить соперника действовать предсказуемо — так, как нужно вам. Только знание и умение строить подоплеку в нужный момент позволит на один-два хода опережать противника. Это вполне очевидно, если вспомнить, что самым главным моментом является то, что видит человек в мгновение начала активных действий. Уж так устроено сознание, что образ, схваченный в начале движения, некоторое время удерживает действия в жестких рамках. Если вы заметили, что противник бросился на вас с незащищенной головой, то вы, сами того не желая, будете встречать его поспешным ударом именно в голову — область воспринятую вашим сознанием как уязвимую точку. Одновременно с этим вы предпримете еще и защитное действие (отшаг, движение щитом).

Теперь представьте, что именно эта ваша реакция и была предусмотрена, и в пиковой фазе атаки противник как по писаному отработал ваш ответ. Расклад весьма выразителен: вы закончили удар, который оказался пустым, противник же находится в четкой запланированной позиции для атаки. В следующую единицу времени он наносит удар в совершенно противоположном направлении — вы, естественно, торопливо пытаетесь отреагировать из предыдущего несобранного положения.

Противник снова наносит удар с противоположным вектором и выходит из атаки.

Вы бросаетесь вдогонку, чтобы компенсировать пропущенное, однако эта ваша реакция тоже запланирована. Он вытягивает вас на разгон и атакует с уходом в сторону - бой сделан. Вы дрались естественно и традиционно. Противник — расчетливо, со знанием «подоплек» и драматургии боя.

Представьте теперь то же начало боя, но с более рассудочным поведением с вашей стороны.

Противник бросается вперед, с подготовленной программой на вашу реакцию.

Вы уходите в сторону, перекрыв сектор ударов, возможных из положения его руки.

Стоп! Теперь уже вы в готовности провести результативный удар, а противник в стадии завершения «холостого» действия. Как видите, роли поменялись, вы переиграли противника тактически.

Необходимо оговориться и напомнить, что в данном обзорном издании мы рассматриваем лишь технику и тактику поединка в самом популярном стандарте «щит—меч», ибо методика строевого боя имеет свои особенности и в движении, и в подоплеке, и в технике ударов. В строю даже положение меча диктуется целым рядом специфических условий:

- а) наличием и параметрами древкового оружия у противника (топоры, алебарды, копья и т. д.);
- б) плотностью строя (однорядный, многорядный);

в) наличием либо отсутствием движения «боевого гурта»;

г) основной задачей «боевого гурта» (удерживать натиск, пробивать линию противника, смешивать чужой строй, стесывать края и т. п.).

Подробности видов группового боя, а также технические особенности номинаций «меч-меч» и «двуручный меч» мы обсудим в следующей книге. В ней же будет затронут и боевой аспект исторического фехтования, неприменимого на спортивных и фестивальных турнирах.

Забегая вперед отметим, что концептуальные принципы поединков «щит-меч» и «меч—меч» идентичны, за исключением нескольких нюансов, обусловленных отсутствием щита.

БОЙ

У каждого бойца свой характер, конституция, мышление и было бы неразумным предлагать какую-то одну универсально-оптимальную тактику. Поэтому зареченская школа говорит о концепции боя, то есть основной линии поведения, в рамках которой любой может выстроить свою персональную тактику. Как правило, в существующих методиках действия бойца строятся по схемам, этапы которых мало уступают друг другу по важности. Ниже приведена такая схема.

1. Подготовка атаки +.
2. Отвлекающий удар +.
3. Дестабилизирующий удар +.
4. Поражающий удар +.
5. Выход из атаки с ударом +.

Большое внимание уделяется придумыванию комбинации, ее началу и правильному развитию, что ограничивает вариативность действий. Сбой же на любой из стадий резко снижает ее результативность. Самым же, пожалуй, досадным является то, что боец пребывает в напряжении с момента начала замысла атаки до ее конца и начала замысла следующей. Нет необходимости объяснять, что излишнее напряжение снижает гибкость, реакцию и подвижность.

Прибавьте к этому активную защиту, точнее попытки не пропустить ответные удары и получите достаточно громоздкую тактическую конструкцию.

Однако существует всего два реально важных момента, позволяющих проводить бой с высокой вероятностью успеха.

1. Правильный вход в атаку, обеспечивающий фору в свободе действий и времени.
2. Своевременный разрыв дистанции — уход с линии контратаки.

Порой на один из этих элементов и приходится пик атаки. Ниже схематично приводится концепция экономного (взрывного) боя.

1. Неуязвимый вход в атаку (сближение).
2. Поражающий удар (серия).
3. Неуязвимый выход из атаки (маневр).

При более подробном рассмотрении вырисовывается общая структура боя, позволяющая распределять силы наиболее рационально.

- расслабление, максимально возможный отдых и подготовка атаки в свободном маневре;
- концентрация—взрыв, вход в атаку, атака и выход;
- расслабление, максимально возможный отдых, подготовка атаки в свободном маневре и т. д.

Основное же внимание уделяется концепции, режиссуре боя и подоплеке действий.

В последствии именно этим термином будет обозначаться суть поведения бойца, то есть обоснованность каждого движения, когда боец планирует не только свои действия, но и поведение и мысли противника.

Например, вы находитесь в процессе свободного сближения с противником. Противник видит, что ваш щит опущен, меч поднимается к бедру (простая подоплека). На дистанции кажущейся критической противник, сам того не желая, нанесет удар, направленный в вашу «уязвимую зону». Как бы ни был быстр противник, вы легко блокируете весь сектор, ибо сами спланировали его атаку. В результате — противник находится в стадии неудачного завершения удара, а вы — в стадии защиты—замаха...

То есть, действие начинается в «миг замысла противника» и либо работает на ломку его атаки, либо развивается вопреки этой атаке.

Подоплека — это еще и необходимое, точное положение бойца, без которого даже отточенный технический прием может не принести успеха.

ЩИТОВАЯ ПОДГОТОВКА (I ступень)

Принцип места. Не задерживайте щит надолго в том или ином положении, после каждого защитного движения щит должен стремиться к исходному положению.

Принцип глаз. Вы должны всегда видеть противника либо большую его часть. Не перекрывайте щитом свое поле зрения.

Принцип экономии. Не ходите по ристалищу со щитом наизготовку. Прибирайте щит, только если противник в двух метрах. В остальное время отдыхайте, экономьте силовой и двигательный потенциал: расслабьте руку, разверните плечи, дышите полной грудью и радуйтесь жизни.

ДЕЙСТВИЯ ЩИТОМ

Их не очень много, но их отработке следует уделять значительное внимание. Иначе вы будете похожи на авторов этой книги в период первых выступлений на ристалище. Все, кто видел наши дебюты, в один голос смеялись: «Ваши щиты вам только мешаются, без них получалось бы лучше».

Защита краем щита — парирование ударов кромкой, когда угол между щитом и мечом приближается к 90 градусам.

Защита плоскостью щита — когда клинок приходится параллельно (плашмя), вдоль плоскости щита.

Толчок щитом — силовое воздействие на щит или корпус соперника.

Наложение щита — сковывание, блокирование подвижности противника.

Зацеп щитом — нарушение защиты соперника разворотом его щита.

Ребро — нарушение защиты соперника, ударным смещением его щита.

Встречная защита — удар под атакующую руку в момент начала атаки.

Отмашка — «ребро» выполняемое маховым движением (против левши).

Обратный зацеп — нарушение защиты соперника, разворотом его щита (против левши).

3-я ступень предполагает использование щита в качестве противовеса при технически сложных движениях, требующих большой скорости (веретено, петля, зигзаг, крест).

Для отработки скорости и техники защитных действий лучше применять утяжеленный щит. При отсутствии специального тренировочного щита можно воспользоваться другим способом: спарринг-партнер вооружается облегченным (деревянным, пластиковым) оружием и атакует тренирующегося в максимальном темпе.

РАЗДВОЕНИЕ ВНИМАНИЯ (II и III ступень)

Обычно атакующие и защитные действия обслуживаются «цельным вниманием», когда боец поочередно — замечает атаку, защищается, выискивает уязвимое место, контратакует, снова защищается, перемещается и т.д.

В раздвоенном внимании разделяется момент отслеживания действий противника и собственно его момент атаки. Это особенно полезно при навязывании противником клинчевого характера боя.

Есть такое музыкальное понятие «из-под такта». Вот именно из-под такта следует наносить удары.

Действия же щитом должны считаться тактом, основным ритмом, зависящим от действий противника.

Методика тренировки проста, но требует кропотливой и регулярной работы по приобретению необходимых навыков.

Спарринг-партнер начинает атаковать в медленном темпе, но с полноценной амплитудой и техникой ударов. Тренирующийся, отступая по кругу, акцентирует внимание, вживается в атакующие движения противника. Старается вникнуть в алгоритм ослабления защиты противника в разные стадии его ударов. Прочувствовав эти моменты, тренирующийся боец начинает «отрывисто» атаковать именно в эти мгновения.

Тактика и концепция боя

ИДЕОМОТОРНАЯ ТРЕНИРОВКА (II ступень)

Нельзя недооценивать и пользу идеомоторной тренировки. Причем она хороша как в усвоении техники,

так и в развитии тактического мышления. Остановимся на простейших приемах.

1. На сон грядущий.

Ежедневно, ложась спать, спортсмен прокручивает перед мысленным взором правильное исполнение ударов. Он представляет, как наносит удары по «балде» в различном темпе и направлениях. Это чередуется с воображаемым спаррингом, когда сознание спортсмена само моделирует атаку противника и свои возможные контрдействия.

2. На протяжении дня.

Подобное упражнение повторяется в течении дня по 1-5 минут в любое удобное время. Польза таких тренировок уже давно известна, поэтому нет необходимости приводить результаты исследований. Стоит лишь напомнить главное преимущество: за неимением возможности реальных тренировок, идеомоторикой можно заниматься везде — от салона общественного транспорта до пляжного шезлонга.

ИНТУИЦИЯ

(предчувствие удара)

(II степень)

Иногда в процессе боя случаются ситуации, когда действия противника выпадают из поля зрения. Зареченская школа как правило не допускает подобные ситуации, однако можно подготовиться и к исключительным случаям.

Тренировочные занятия и поединки в условиях низкой освещенности достаточно эффективно вырабатывают навыки ориентации по наитию. Уже на 5—8-й тренировке боец начинает предугадывать движения соперника, ориентируясь по силуэту, по моменту движения, иногда даже чисто интуитивно.

К этому можно добавить и развитие бокового зрения. Упражнения просты: взгляд концентрируется на ногах партнера и удерживается в этой области в процессе тренировочного боя. Подобным образом взгляд переносится на метр-полтора вправо или влево от соперника и находится в этой позиции все время спарринга,

В боевой же ситуации оптимально «рассеянное зрение», когда глаза фиксируются на шлеме, шее или груди противника. Все его движения отслеживаются боковым зрением, которое воспринимает общую картину действий противника цельно, композиционно. Недопустимо в процессе боя метаться взглядом с оружия соперника на те места, по которым вы собираетесь ударить. Только цельное восприятие позволяет отслеживать даже малейшие подготовительные движения.

Главное —

АРТИСТИЗМ (II степень) вовремя «слепить горбатого»

1. Если чувствуете, что не устали, прикидывайтесь утомленным.

В определенный момент боя начните шумно дышать, опустите оружие, ссутультесь. Видя, что вы «испеклись», противник начнет экономить свои силы и несколько расслабится.

Либо соберет остатки своих сил, чтобы побыстрее «дожать». В этот момент необходимо вытянуть его на максимально продолжительную атаку и в конце ее быстро контратаковать.

Если вам пришелся слабый удар, притворяйтесь оглушенным.

После очередного достигшего вас удара быстро отступите, потрясите головой (коснитесь «ушибленного места»), потопчитесь на месте, всячески показывая свою робость перед продолжением. Начните отступать и — внезапно контратакуйте.

3. Если силы на исходе, старайтесь казаться свежим, бодрым и агрессивным.

Чувствуя, что рука устала, а «дыхалка» требует передышки, подпрыгните по-боксерски, начните круговое перемещение. Руку с оружием поднимите будто бы для удара, клинок уложите на плечо. При видимости готовности к удару максимально расслабьте мышцы руки. Делайте быстрые короткие подшаги, но тут же возвращайтесь на прежнюю дистанцию, будто передумав.

Будьте непредсказуемым!

ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА

Реальные соревновательные бои выявили несколько психологических проблем, знакомых многим бойцам по личному опыту. Иной раз именно они мешают ратоборцу одержать достойную победу или победить, прежде всего самого себя. Остановимся на наиболее распространенных проблемах.

1. Шок оттого, что тебя бьют по-настоящему.
2. Проблемы настроения (с корабля на бал).
3. Где взять адреналин?
4. Проигрыш — не трагедия (в любом случае вы выиграли).
5. Чувство команды (всегда говори правду).
6. Комфорт и нервозность (готовь сани летом).
7. Соперник тоже человек (лучше проигрыш чем неуважение).
8. В бою вторитетов нет (психологическое давление).
9. Две палки одного конца (неуверенность и самонадеянность).
10. Быки большие, и тех в банки закатывают (фехтование или сумо).
11. Судья не прав (будь готов).

С накоплением опыта, большинство практикующих бойцов способны самостоятельно найти ответы на многие вопросы. Мы же предлагаем чуть сократить этот путь и не открывать Америки каждому отдельно. Вероятно, наши решения окажутся полезными как начинающим, так и более или менее бывалым фехтовальщикам.

1. Шок оттого, что тебя бьют по-настоящему (Используй надежное защитное снаряжение)

Даже у самого робкого бойца подобное шоковое состояние, как правило, проходит за 2-3 реальных боя. Более агрессивные бойцы успевают настроиться на нужный лад после первых ударов. Однако необходимо заранее настраивать начинающих бойцов на то, что бить их будут по-настоящему. Если не жалко доспехов, то руководитель может (если сможет) побиться с учеником в реальном контакте, чтобы дать ему почувствовать силу возможных ударов и реальную необходимость защищаться пошустрей.

2. Проблемы настроения

(С корабля на бал)

Попадая на турнир с поезда, автобуса или самолета, не нервничайте. Если вы опоздали капитально, то ваши переживания ничего не изменят. Если же ваше опоздание не катастрофично и вас все же допустят к выступлению, то излишние переживания могут сослужить плохую службу.

Чтобы сохранять спокойствие в подобных ситуациях, четко вымеряйте, сколько времени вами тратится на облачения в доспех. Сколько минут нужно, чтобы перекинуть доспех с одного бойца на другого, если приехали с одним комплектом снаряжения.

- Лучше чуть задержаться, чем перегореть до боя.

3. Где взять адреналин?

Проблемы быстрого «включения» агрессивности в нужную минуту стояли перед воинами с незапамятных времен. Известно например, что бой-цы-берсерки кусали себя за руку либо делали неглубокие надрезы на груди. Механизм прост: болевые ощущения заставляли организм выплескивать в кровь повышенную дозу адреналина, который в свою очередь подстегивал реакцию, двигательную активность и существенно повышал болевой порог.

В наши дни подобные методы используются и в подразделениях спецназа. Некоторые из них вполне применимы и в историческом фехтовании. К примеру, сильный шлепок плашмя мечом по ягодицам весьма эффективно «бодрит», однако это не всегда удобно, когда подол закрыт доспехом или кольчугой. В данном случае можно действовать по-другому: перед тем как надеть шлем можно нахлестать бойцу по щекам. Попробуйте сами, и легко убедитесь, что 3-5 пощечин отлично «прочищают мозги» и обостряют многие рефлексy.

Не рекомендуем применять иные способы «допингации», ибо ни спиртное, ни отвар из мухомора, ни другие методы не дают контролируемого безопасного эффекта, требуют времени для вывода из организма, могут привести к тяжелым побочным эффектам и летальному исходу.

- Не мудрите и не экспериментируйте с бодрящими средствами. Ограничьтесь тонизирующей чашкой кофе или крепкого чая.

4. Проигрыш — не трагедия!

(Вы выиграли, увозя с собой самое ценное — опыт)

Не бойтесь проиграть Излишняя загруженность мыслями о проигрышах и победах отвлекает от боя.

Выходите на бой легко, задорно, раскованно.

- Не бойтесь проиграть, бойтесь легко выиграть.
- Лучше подсказать судьям незамеченный удар, достигший вас, чем соглашаться с «неточным» судейством.

5. Чувство команды

(Поздравляй выигравшего, поддерживай проигравшего, но говори им правду)

Очень смешно наблюдать, как команда на радостях качает победителя, которому явно подсудили.

Становится неудобно и за судей, и за «победителя», и за команду с детскими наивными улыбками. Это не добавляет уважения никому!

Посему:

- Берегите честь команды: не радуйтесь «левым» победам, не поздравляйте с «натянутым» чемпионством!
- Сохраняйте лицо воина!

6. Комфорт и нервозность

(Готовь сани летом)

Очень часто нервозности перед боем добавляет неуверенность в качестве своего снаряжения (сознание, что ремешок на наруче пора бы заменить на новый, перчатка плохо держит прямое попадание и т.д.). Не добавляют боевого духа и возможные претензии технической комиссии, которая отслеживает соответствие снаряжения стандартным требованиям. Эта проблема легко снимается задолго до турниров, достаточно победить обычную лень.

- Заранее готовьте и испытывайте каждый элемент доспеха.

1. Соперник тоже человек

(Лучше проигрыш, чем неуважение)

Чем отличаются некоторые команды, у которых «победа любой ценой»? Тем, что при всех регалиях и протокольных достижениях, у них отсутствует доброе и уважительное отношение со стороны других команд. Авторитет таких команд минимален. Его полностью уничтожает непорядочная манера ведения боя. Тут и удары под колено, и акцентированные удары в слабозащищенный локоть или кисть. Да, может быть иногда, это и принесет победу, но как показывает жизнь:

- Такая победа будет приправлена изрядной ложкой неуважения и презрения.

8. В бою авторитетов нет! (Психологическое давление)

Не стоит особо комплексовать, когда перед боем вам рассказывают, какой именитый и крутой соперник вас ждет. Ибо силен лишь тот соперник, который победит вас в честном бою!

Случается, что некоторые бойцы, чувствуя всю несостоятельность своей славы и «мастерства», прибегают к другому способу подавить:

Как-то один из «великих бойцов» в суперфинале «Меч России» подошел к молодому парнишке, уступающему опытом, весом и возрастом:

— Можешь сниматься с финала! — сказал «великий». — Я уже нашел покупателя на главный приз!

— Поглядим! — ответил парнишка.

После этого было забавно наблюдать, как «великий чемпион» под рев публики бегал от новичка кругами.

Посему запомните: вы пришли биться, а о прочем будете думать после турнира!

Эти и несколько других случаев подтверждают старые простые истины:

- В бою авторитетов нет!
- Высокомерие — первый шаг к проигрышу.
- Если вас пытаются подавить, значит вас опасаются.

9. Две палки одного конца (Неуверенность и самонадеянность)

Одинаково чреватые как переоценка противника, так и излишняя самоуверенность. Выработайте стабильное отношение к поединкам, независимо от своего опыта и уровня соперника. Оптимальным состоянием может считаться определенный предстартовый мандраж, который должен быть, но не

должен подавлять.

- Легкая нервная дрожь перед боем — нормальная вещь! Хуже если ее нет.

10. Быки большие, и тех в банки закатывают (Фехтование или сумо)

Базовый свод правил запрещает силовой контакт дольше одной секунды (выталкивание щитом или корпусом). Однако некоторые богатыри продолжают делать ставку на умение бодаться и пихаться.

Опустим рассуждения о «красоте» этих действий, остановимся лишь на причине, по которым в историческом фехтовании больше не принято использовать борцовские приемы.

Заявляясь на турниры, бойцы должны фехтовать, т.е. демонстрировать навыки и умения, составляющие их гордость — гордость человека, владеющего мечом, щитом и т. д. Зрителю тоже интересно посмотреть именно это воинское умение. Если же он возжелает поглядеть сумо или самбо, то скорее всего посетит борцовский зал и посмотрит на профессиональных борцов.

Кроме того, внимательный анализ видеоархивов выявил другой любопытный момент — как правило выталкиванием противника с ристалища занимаются люди, неуверенные в своей технике.

- Тяжелые массивные бойцы редко отличаются большой выносливостью и alertностью. Хорошей заявкой на успех будут первые тридцать секунд, которые вы сможете провести подвижно.

- Отработайте резкий уход с линии атаки и не позволяйте противнику «приклеиваться».

Не секрет, что мастер высокого класса предпочтет выполнить короткий толчок с целью опрокинуть противника либо заставить его потерять равновесие и открыться.

11. Судья не прав? Прекрасно!

Если судья «случайно» игнорирует запрещенные приемы, если судья «не видит» ваши попадания, если судья злоупотребляет своими правами — подавайте протест!

Однако, лучше всего по этому поводу высказался Леонид Маневич:

- Если засуживают — проигрывай по очкам, но нокаутом!

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПРИЕМЫ

Приводимый перечень включает в себя наиболее употребимые элементы зареченской школы. Значком (-) помечены несколько базовых элементов, известных и в других клубах.

ПРИЕМЫ ПОДОПЛЕКИ

Подоплека базовая Медведь Суслик Отдых

ПРИЕМЫ ЗАЩИТЫ ДОМИК

Стенка

Отсечка

Слив внешний

Слив внутренний

Веерная защита

Стенка от левши

Отсечка от левши

ПРИЕМЫ АТАКИ

Веретено (удар с разворотом на 360 градусов)

Зигзаг (веретено в движении)

Затрещина

Захлест (ожега)

Зацеп навершием

Зацеп щитом (—)

Левая сдвойка (для левши)

Накрут (-)

Обратка (-)

Отмашка (для левши)

Обратный зацеп (для левши)

Петля
Плевок
Плечо
Подъем ошуйный
Подрез (-)
Ребро
Спуск (-)
Сдвойка
Таран
Угол
Фортель (-)
Черпак

ИСХОДНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ (подоплеки)

Промежуточные положения, из которых одинаково удобно проводить действия как оборонительного, так и наступательного характера.

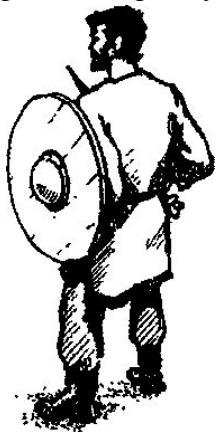
Основным условием успеха является выполнение подоплеки перед входом в «зону досягаемости» противника. Наиболее употребимыми и простыми являются четыре промежуточных положения:

- Базовая подоплека;
- Медведь;
- Суслик;
- Отдых.

БАЗОВАЯ ПОДОПЛЕКА I ступень

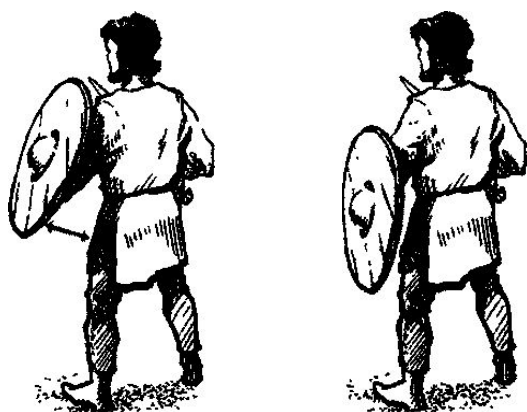
Ноги чуть шире плеч. Корпус прямой. Щитовая рука чуть согнута в локте и отведена назад (рука без щита опущена вдоль тела). Кулак боевой руки касается корпуса на уровне пояса или тазобедренного сустава. Острие меча находится на высоте плеча, клинок чуть наклонен к линии атаки.

Главное — не выносите одну из ног вперед! Ступни параллельны, носки и пятки являются углами ровного прямоугольника.



Щитовая рука может отходить от корпуса, однако это положение «готовности» больше настораживает противника.

Лучше опустить щит к подолу и быть готовым защищать уключный уровень мечом.



МЕДВЕДЬ

Глухая защита сверху. Мнимое открытие подола не исключает возможности выполнить молниеносную отсечку (защиту бедра).



СУСЛИК

Рука со щитом опущена и расслаблена. Рука с мечом — у бедра либо тоже опущена вниз. Такая подоплека применима для проведения сдвойки, стенки, плевка. Создает впечатление неумелости бойца. Примененная во второй половине поединка эта подоплека имитирует состояние усталости.



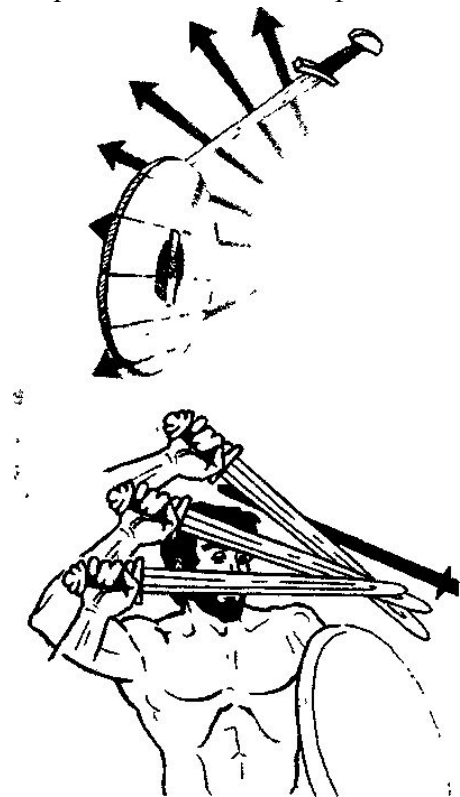
ОТДЫХ

Данная подоплека выполняется подобно суслику, но боевая рука полностью опущена и удерживает меч острием наружу. Возможно выполнение сдвойки, петли-затрешины, отсечки для левши, накрута.

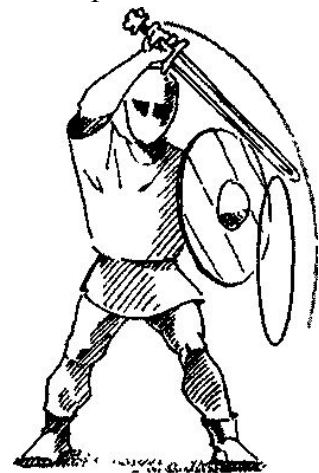
ВХОДЫ В АТАКУ (упреждающие защитные действия)

ДОМИК

На первой схеме даны положения меча и щита. Стрелками обозначены возможные векторы ударов. На второй схеме показано финальное движение руки из базовой подоплеки и положение атакующего меча.

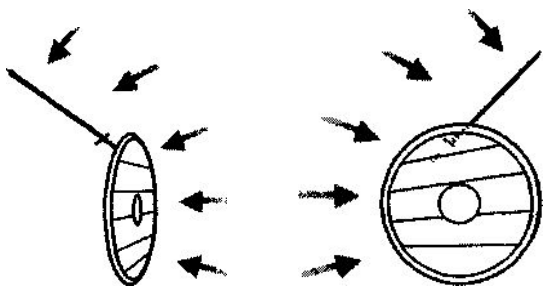


Дугой на рисунке показано общее перекрытие секторов атаки. Овал обозначает положение щита после его перемещения вниз (в пологий уровень).



СТЕНКА III ступень

Выполняется как домик, но меч располагается рукоятью к верхней кромке щита. Тенденция к внешнему сливу с последующей атакой ошуйным



засечным, накрутом. При отработке этого приема следует следить, чтобы кисть скрывалась за кромкой щита.

Аналогично выполняется домик от левши. Щит перебрасывается к противоположному подолу (под боевую руку). Боевая рука располагается в защите верхнего уровня. После защиты следует быстрое контратакующее движение.

ДОМИК ОТ ЛЕВШИ

Выполняется по той же схеме перекрытия секторов возможной атаки, но переносится на боевую сторону противника-левши.

Органичным продолжением данного действия будет наложение, отмашка, зацеп от левши, подрез, засечный.



СЛИВ ВНЕШНИЙ

(Защита гранью клинка со стороны боевой руки)

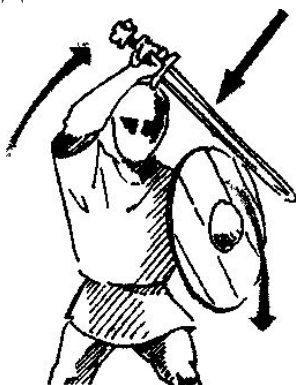
В «миг замысла» противника делается движение вперед и в сторону атакующей руки. Меч противника принимается вскользь на клинок и соскальзывает по его грани. Тем самым рука уже находится в стадии замаха. (Доведя замах до максимума, наносится резкий и мощный удар по открывшемуся противнику.)



СЛИВ ВНУТРЕННИЙ

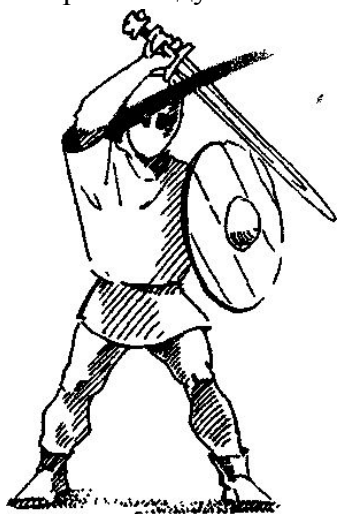
(Защита гранью клинка со стороны небоевой руки)

Действие строится по той же схеме, что и во внешнем, меняется лишь вектор расположения меча. Движение является основой для домика.



Примечание к приемам **ДОМИК** и **СЛИВ** I и II ступень

Щит сдвигается до колена и закрывает подол. Меч располагается сверху, защищая плечевой пояс и голову. Кончик клинка может лежать на верхней грани щита. Рука находится в состоянии замаха, из которого следует засечный, колун, фортель, захлест.

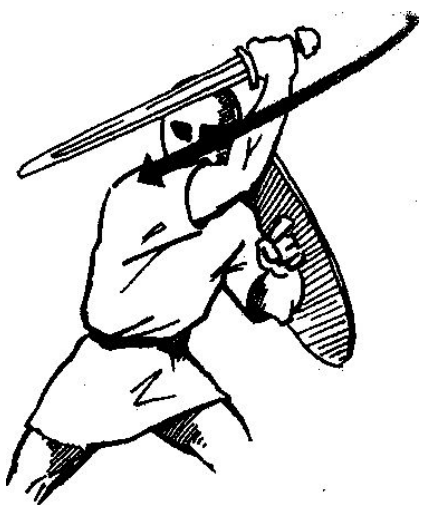


I ступень обучения допускает использование «домика» как положения, в котором проходит сближение с противником, либо выход из атаки.

II ступень предполагает применение домика как подоплеки исключительно в момент входа в атаку, в «миг замысла» противника. Выход же из атаки происходит резким перемещением с завершающим ударом.

При отработке домика и сливов следует обратить внимание на правильное положение боевой руки. Рука должна быть выдвинута чуть вперед, навстречу атакующему клинку.

Основной ошибкой бывает размещение руки над головой. При этом удар, направленный в голову, попадает в кисть, удерживающую меч. В лучшем случае вы проиграете очко и заработаете неприятное ощущение в пальцах. В худшем случае — травма руки, схождение меча с перчатки в двухочковую зону (голова—корпус). Поэтому следите, чтобы на траектории удара был клинок, а не рука.



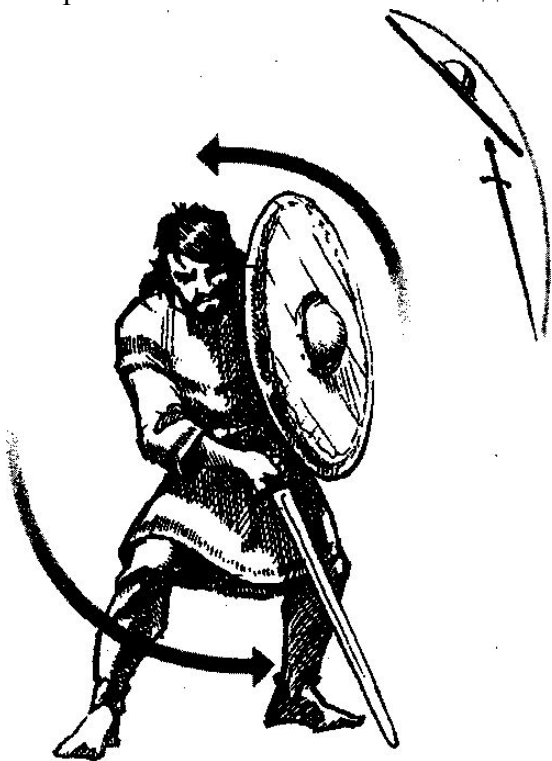
На рисунке, на примере внешнего слива показано правильное положение меча и направление контратакующего удара. Он может быть нанесен как по уключному уровню (голова, плечо, область подмышки), так и по подолу (бедро, бок, пояс).

Наглядно иллюстрируется принцип защита — замах.

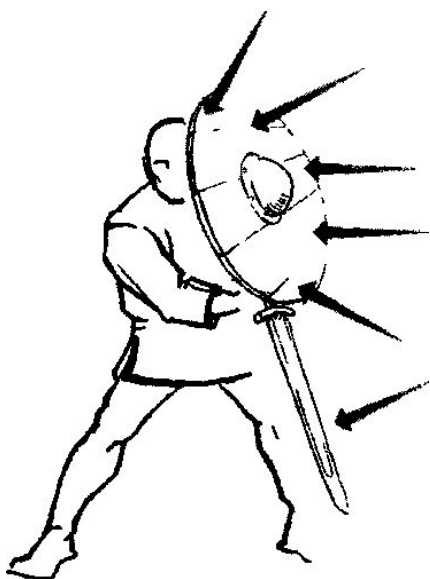
ОТСЕЧКА

(Защита бедра и бока мечом)

Подоплека медведь. В «миг замысла» противника щит сдвигается вверх и фиксируется в защите торса-головы. Меч перебрасывается вниз к противоположному бедру, образуя сектор защиты, из которого возможно выполнение подъема, обратки, наложения, зацепа щитом.



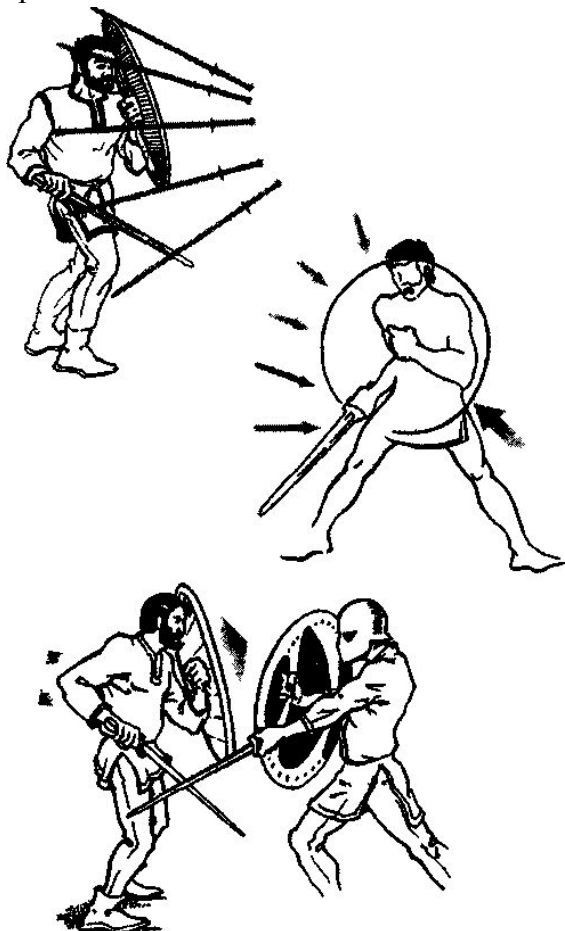
На схеме — взаимоположение меча и щита, образующих сектор глухой защиты. Прием должен отрабатываться до полного автоматизма. Молниеносное выполнение не должно вызывать затруднений. Стрелками обозначены векторы возможных атак, блокируемых отсечкой. Эффективность приема увеличивается смещением в сторону боевой руки противника, навстречу атаке.



ОТСЕЧКА ОТ ЛЕВШИ

Тоже строится по принципу блокирования сектора возможных атак. Из подоплеки в момент замысла противника проводится резкий перенос щита в защиту уключного уровня, меч просто опускается параллельно бедру.

Перемещение должно проходить по направлению атакующего удара, то есть в ту же сторону, что и в простой отсечке.

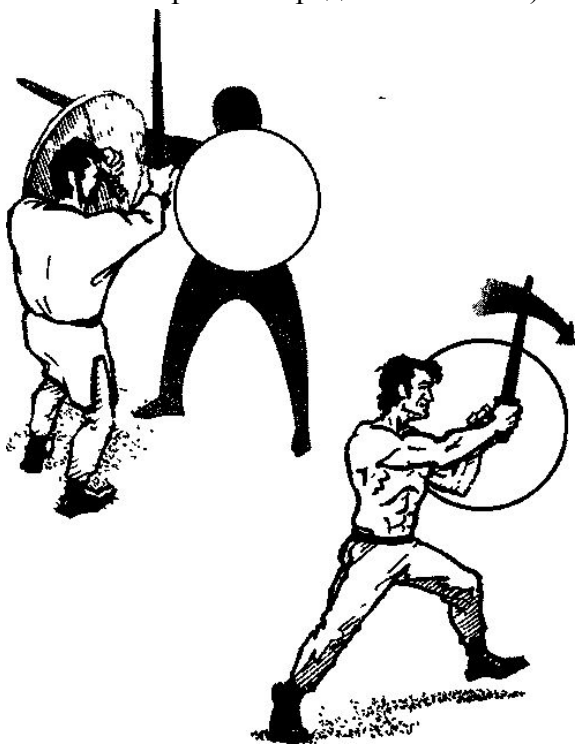


АТАКУЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ СДВОЙКА

(Одновременное действие щитом и мечом в одну сторону) I и II ступени

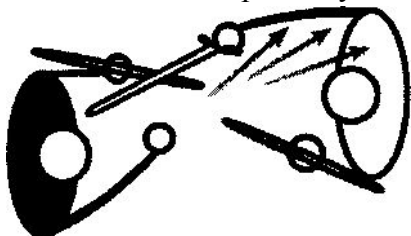
I ступень. Сдвойка — встречный удар на опережение в «миг замысла» противника. Наносится в разрез

между своим щитом и щитом противника. Из стандартной подоплеки или суслика (возможно после ложного открытия определенной зоны).



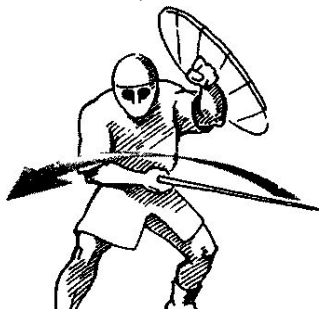
II ступень. Сдвойка наносится из положения отдых (руки опущены, расслабленное перемещение, эффект усталости). Подоплека вынуждает противника подготовить атаку по уключному уровню (плечо—шея—голова). «Миг замысла» противника и является началом серии ударов. Удар наносится в боевое плечо, ключицу или голову.

Щит бьет в основание меча соперника. На схеме стрелками обозначены векторы возможных ударов, наносимых в зазор между щитами.



ОБРАТКА

Удар обратной (лучевой) гранью клинка. Наносится слева от пояса или от бедра (как правило с подшагом). Подоплека — медведь, отсечка или проваленный засечный одесный.



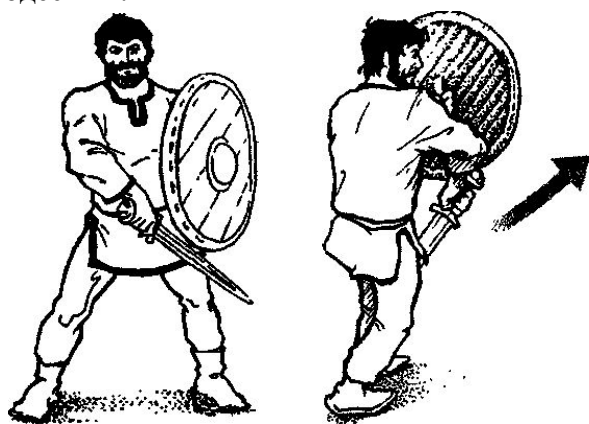
ПОДЪЕМ ОДЕСНЫЙ (Подрез справа)

Удар под щит соперника. В область бедра, ребер. Подоплека - финт либо опущенный к земле меч.



ПОДЪЕМ ОШУЙНЫЙ (Подрез слева)

Один из редко употребляемых приемов. Причина в том, что его правильное выполнение требует большей отработки, чем подрез справа. При правильном нанесении основная опора приходится на левую ногу, а корпус разворачивается вправо, придавая руке дополнительную энергию. В противном случае удар выглядит неубедительно и не имеет нужной силы. Удар выполняется из-под щита вверх — под атакующую руку. Цель — бедро, бок. Подоплека — медведь, отсечка или проваленный засечный одесный.



НАКРУТ

(Круговой удар со стороны небоевой руки противника)

I ступень допускает исполнение накрута как продолжение засечного одесного по схеме: удар справа—удар слева. Рисунок отражает суть нанесения данного удара, однако необходимо обратить особое внимание на характерное положение руки.

II ступень предполагает выполнение накрута как органичное (слитное) продолжение плевка, подреза-подъема, слива внешнего.



СПУСК

(Удар в бедро-бок)

I ступень

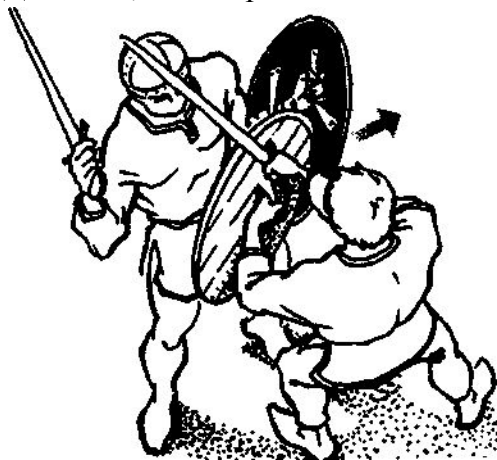
Выполняется в двух вариантах — с финта и с наскока. Прием прост и будет вполне понятен без рисунка.

Спуск с финта. На сближении с противником выполняется «восьмерка» с выводом замаха сверху, и после защитного действия противника наносится удар с резким изменением направления. Главное не затянуть финт—восьмерку! Она должна выглядеть как петля над головой. Чем быстрее финт, тем он выглядит реальней и тем больше вероятность четкой реакции противника.

Спуск с наскока. С дальнего расстояния делается наивный верхний замах и прямолинейное скоростное сближение. В последний момент, когда противник уже не успевает среагировать, удар идет вниз.

ЗАЦЕП ЩИТОМ I ступень

Действие, когда край щита зацепляет и отводит в сторону щит противника. Нарушив таким обра-



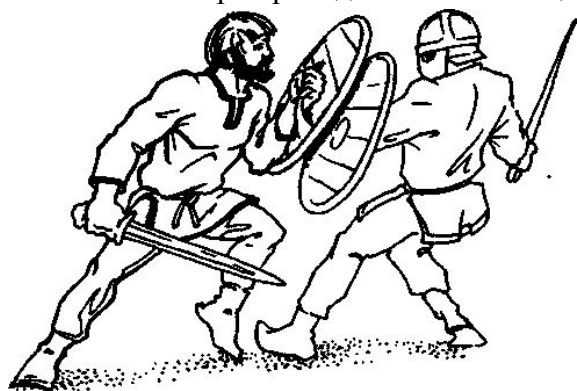
зом защиту наносят удар по открывшейся зоне. Легче всего выполняется после подоплеки (подготовительного удара в бедро), когда противник вынужден среагировать на атаку и его щит уже движется вниз.

Выполняется резко, иногда после предварительного удара в бедро, когда противник смещает щит к подолу. При достаточном освоении этого приема зацеп может проводиться и с места (без подготовки). Побочным эффектом является относительная открытость в момент исполнения, поэтому оптимальным моментом исполнения будет финальная фаза удара соперника либо его активное защитное действие.

НАЛОЖЕНИЕ ЩИТА I ступень

Прессинговое действие с целью вывести противника из равновесия либо сковать его защиту. После короткого толчка или фиксации щита соперника наносится мощный удар.

Опытные мастера проводят его и как зацеп снаружи, отдавливая щит противника вниз или в сто-



рону. Следует помнить, что правилами запрещено выталкивать противника дольше одной секунды. Поэтому правильное выполнение должно быть достаточно быстрым, когда наложение является связкой между ударами.

Не рекомендуется начинать атаку с этого движения, ибо велик риск получить контратакующий удар по открывшимся зонам.

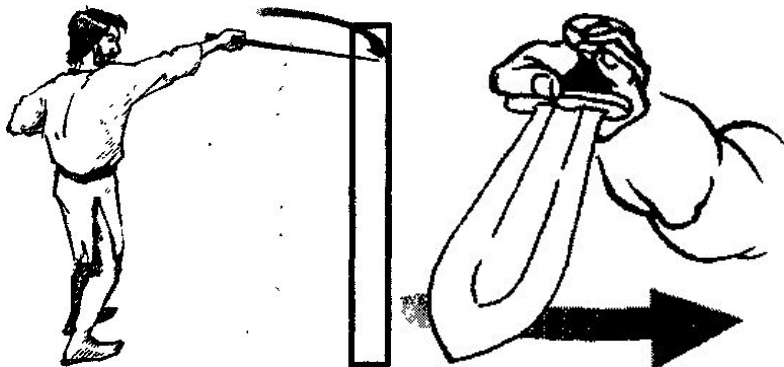
ПЛЕВОК

(Удар с круговой траекторией клинка и линейной траекторией рукояти)

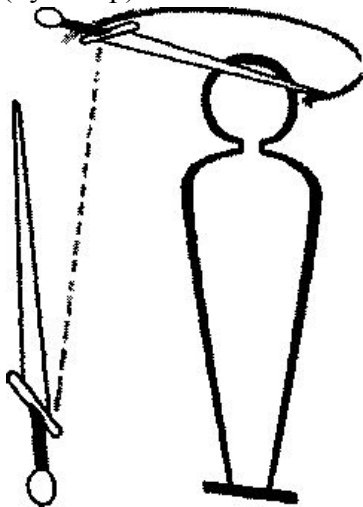
II ступень

Молниеносный удар с максимального расстояния (необходимо идеальное чувство дистанции).

Правильное выполнение подоплеки должно создавать у противника впечатление безопасности. Как только противник попадает в зону реальной досягаемости, следует взрывной удар (с разворотом корпуса в прямую линию плечи—рука-меч). Удар должен приходиться четко сбоку, по горизонтали стремящейся вниз.



На схемах показаны: конечное положение, руки и траектория движения меча. Стоит обратить внимание на то, что клинок совершает вращательное движение (стрелка), а рукоять движется по прямой (пунктир). Основной движущей силой этого удара является энергия разворота корпуса.



Это, пожалуй, самый быстрый удар достаточной мощности. Быстрее могут выполняться только кистевые удары, значительно уступающие плевку по силе. В некоторых клубах упоминали схожие приемы, утверждая, что такой удар давно известен.

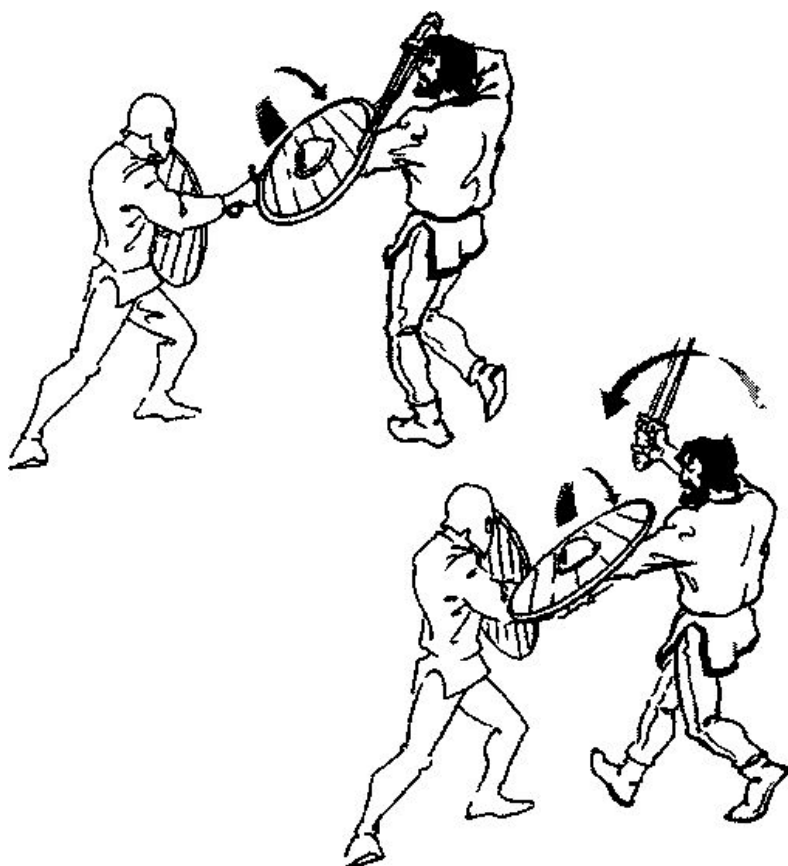
Однако при одновременном тестовом исполнении становилось ясно, что демонстрируемые приемы только отдаленно напоминают плевков и значительно уступают в силе и скорости.

Учитывая это, хочется посоветовать внимательней рассмотреть фазы и ключевые моменты данного приема

ЧЕРПАК

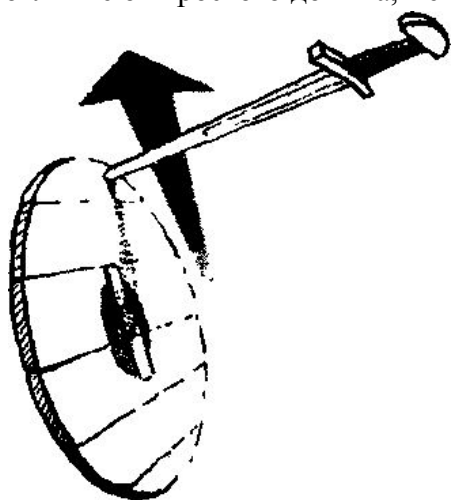
(Воздействие щитом на атаковую руку противника с целью выбивания оружия и выведения его из равновесия) III ступень

Из обычной подоплеки выполняется вход в атаку с домиком. В момент остановки атакующего



клинки, щит накрывает атакующую руку и сворачивает ее вниз-в сторону. В образовавшийся про-гал наносится мощный контратакующий удар.

На схеме показано примерное положение меча и щита при приеме удара на видоизмененный домик. В отличие от простого домика, меч располагается с внутренней стороны щита.



РЕБРО

(Сдвиг щита противника)

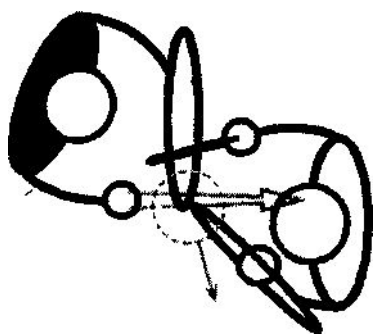
II ступень

Подоплека - как правило, щит противника располагается вертикально и поднят на уровень груди.

Передняя кромка выдвинута чуть вперед и направлена в сторону вашей щитовой руки.

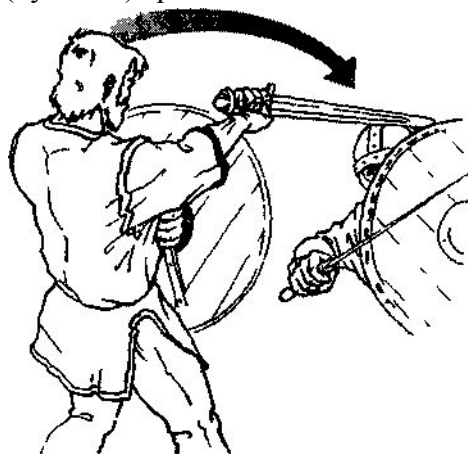
Резким движением разверните свой щит чуть горизонтальной, чтобы грани щитов перекрещивались.

Одновременно с этим нанесите удар кромкой своего щита в середину кромки щита противника, заставляя щит сдвинуться и открыть торс. Тут же наносите удар в открывшуюся область. На схеме (вид сверху): пунктирный круг акцентирует область контакта щитов. Стрелки показывают вектор сдвига щитов и направление атаки.



ФОРТЕЛЬ

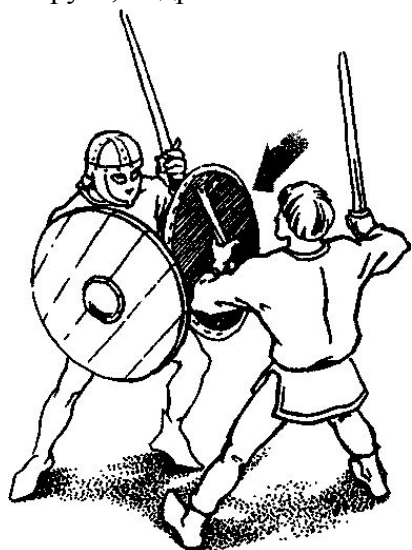
(Удар за щит с неожиданной траекторией и непривычным способом нанесения) III ступень
Относительно сложный удар. На рисунке показан принцип выполнения - атака проводится обратной (лучевой) гранью клинка. Клинок должен двигаться за оборону соперника вдоль плоскости его щита.



ЗАЦЕП ОТ ЛЕВШИ

(Зацеп щита противника задней стороной своего щита)

После входа в атаку или выполнения защитного действия (отсечки от левши или домика от левши) щит продергивается чуть вперед, чтобы задняя его кромка зашла за переднюю кромку щита противника. Мощным и резким рывком защита противника вскрывается для нанесения контратакующего засечного, накрута, подреза.



Удар должен быть слитным продолжением движения щита и использовать инерцию открывающего рывка.

Прием требует виртуозной отработки, идеального чувства дистанции и достаточной физической подготовки. При выполнении этих условий, данная атака практически безнадежна для левши.

Во второй книге будет продолжено рассмотрение технических приемов, характерных для зареченской школы исторического фехтования. Кроме того, предстоит подробное рассмотрение системы создания боевых комбинаций и принципов построения серий ударов.

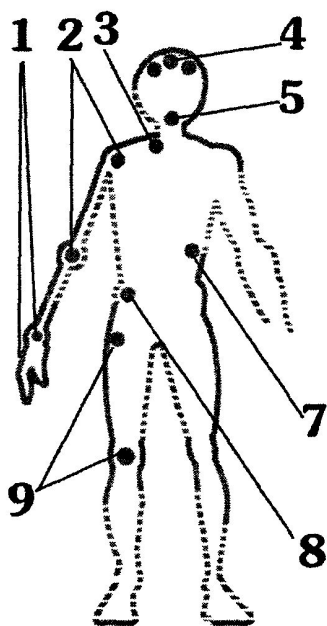
"" Особое внимание будет уделено боевому аспекту исторического фехтования, и в частности колющим ударам.

ОБЛАСТИ ПОВЫШЕННОЙ ТРАВМООПАСНОСТИ

Как и в других видах единоборств, в ИФ существует определенный уровень травматичности, который был бы несоизмеримо выше, если бы разрешались колющие удары. На сегодняшний же день (при наличии грамотного снаряжения) по мелким травмам сравнимо с хоккеем или боксом, но по тяжелым травмам гораздо безопаснее их.

Правда, как показывает практика, существует реальная вероятность попадания клинка по любой части тела. За примерами далеко ходить не надо. Весна 1999 г., Саратов, региональный турнир. В категории «Меч—меч» с супертяжем Александром Штокгаммером автор этих строк получил прямой подрез снизу в пах, причем в полную силу. Больше всего удивила прочность раковины, которая и спасла положение (через год благополучно родился второй ребенок — девочка).

Осенью 1999 г., на чемпионате «Меч России», невнятный удар ульяновца выбил контактную линзу из левого глаза одного из сильнейших российских бойцов Якова Ефимова. Чуть позже пришлось накладывать швы на щеку Николая Будари-



на из Казани и на бровь Александра Ткача из Харькова. Список легко дополняют масса рубленых рук, ушибы лопатки, подколенного и локтевых сгибов, поясницы, копчика и прочих частей тела, на первый взгляд надежно прикрытых доспехом. Думается, можно написать отдельную, занимательнейшую книжку по травматологии исторического фехтования, однако важнее обсудить области, наиболее подверженные травматическому воздействию тяжелого клинка. Защите этих зон следует уделить особое внимание.

- 1 Лучезапястный сустав, кисть.
- 2 Локтевой и плечевой суставы
- 3 Ключицы, шейно-ключичный стык.
- 4 Голова (свод черепа).
- 5 Лицевая область.
6. Пах (попадания редки, но весьма опасны).
7. Нижние незакрепленные ребра (микитки).
8. Выступ подвздошной (тазовой) кости. Сплошной линией на схеме даны области частого поражения в номинации «щит-меч».

ЗАЩИТНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ (недостатки и преимущества)

ДОСПЕХ

Существует несколько видов доспехов, которые подробно описываются в различных книгах,

справочниках и энциклопедиях по историческому вооружению. Каждый из них имеет свои тактико-технические характеристики. Как правило, все они увязаны в вечный треугольник: вес—подвижность—степень защиты. Каждый боец самостоятельно определяет приоритеты и имеет возможность собрать наиболее подходящий тип доспеха. Как это сделать, будет рассказано в следующей книге, однако следует отметить некоторые утилитарные моменты, которые могут упростить первые шаги.

КОЛЬЧУГА

Основным преимуществом данного типа доспеха является эластичность и подвижность. Это же является и основным ее недостатком.

1. Кольчуга хорошо защищает от режущего удара, но совсем не держит рубящий! Поэтому кольчуги и байданы (кольчуги из крупных колец) одеваются на мощный подкольчужник (поддоспешник), который и гасит основную энергию удара.
2. Чтобы «разгрузить» плечевой пояс, следует подпоясывать кольчугу, предварительно подняв плечи. В результате, над туго застегнутым ремнем должна быть небольшая слабина кольчужного полотна. Эта складка должна разглаживаться лишь при полном подъеме рук.
3. Подпоясывать кольчугу можно широким кожаным ремнем (15-30см). Такой ремень хорошо держит кольчугу и поясничную область. Если усилить кожу мягким подбоем изнутри и металлическими накладками снаружи, можно получить дополнительную защиту боков.
4. Если подол кольчуги не доходит до колен 5—10 см, то разрез подола лучше сделать сзади. Мощная складка спереди прикроет пах от случайностей. Если же кольчуга до колена или ниже, то разрез придется делать и спереди (никогда не делайте разрезов по бокам!)

КОМБИНИРОВАННЫЙ ДОСПЕХ

Чаще всего это кольчуга с пластинчатыми вставками, вплетенными в структуру полотна (сюда же можно отнести и юшман).

1. Почти не уступает в подвижности кольчуге и байдане.
2. Пластинчатые области держат удар лучше, но когда размер пластин невелик, следует заранее проверить реальную степень защиты.

ПЛАСТИНЧАТЫЙ ДОСПЕХ

Защита обеспечивается пластинами, навязанными на кожаную, войлочную или матерчатую основу. Хорошо держит удар, если присутствует небольшое перекрытие пластин между собой.

ЧЕШУЙЧАТЫЙ ДОСПЕХ

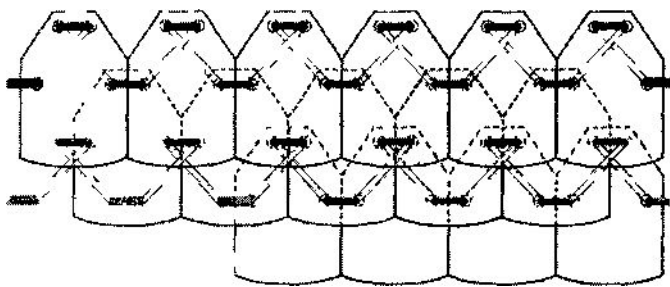
1. Достаточно эффективная защита, надежность которой определяется двойным или тройным перекрытием чешуи.

Не всегда достаточно подвижен, однако при аккуратной подгонке и креплении вполне приемлем и не доставляет особых проблем в эксплуатации.

Бригантина, колонтарь, бахтерец, ламеляр, латы и т. д.

Все эти модели вполне применимы для турнирных боев. Подробней эти типы доспехов будут рассмотрены в следующем издании.

Отдельно можно остановиться на конструкции, применяемой в клубе «Щитень» и прекрасно зарекомендовавшей себя на многих турнирах. Пластины вяжутся между собой, а не на основу. Готовые собранные полотна крепятся по контуру на тонкую кожаную или суконную подложку, предохраняющую металл от воздействия пота.



Двойное перекрытие обеспечивает достаточную защиту и удобство. Данная модель не является точной копией какого-то определенного типа. Это доспех, максимально адаптированный для турнирных боев в рамках известных аналогов и исторических технологий. О высокой степени защиты говорит тот факт, что бойцы клуба «Щитень» надевают его на рубаху без какого-либо поддоспешника (руку от локтя до плечевого сустава предохраняет скрытый под тканью металлический или пластиковый щиток). Общий вид показан на обложке книги.

В зависимости от длины доспеха и толщины пластин его общий вес колеблется от 13 до 18 кг.

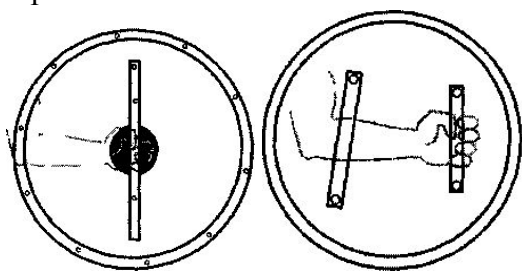
ПОДДОСПЕШНИК, ПОДКОЛЬЧУЖНИК

Должен обеспечивать максимальную амортизацию при ударе. Изготавливается из кожи или войлока. Зачастую это плотная стеганка, наподобие азиатского халата, либо длинная стеганая куртка по типу привычной фуфайки-телогрейки. В исторических аналогах в качестве набивки использовалась пенька. В наше время проблемы с грамотным поддоспешником могут решить элементы обмундирования других видов спорта: хоккей, мотоспорт и другие, в которых используются пластиковые доспехи. Важно помнить, что подобные усовершенствования должны быть полностью скрыты под историческим антуражем.

Зоны повышенной травмоопасности следует укреплять с особой тщательностью. Особое внимание уделяется участкам, где кость не прикрыта развитой мышечной тканью.

ЩИТ

Щит — одно из древнейших изобретений воюющего человечества. За многотысячелетнюю историю цивилизации было придумано великое множество видов этого защитного вооружения. Правда, несмотря на многообразие форм и размеров, крепление щита на руке в основном встречается в двух вариантах.



1. Кулачный хват
2. Обычный хват

Каждый из вариантов имеет свои преимущества и недостатки. Нужно попробовать и решить, что вам важнее. Маневренность, легкость в управлении, запас активной дистанции, жесткость крепления и т. д. Тренировочный щит

К такому щиту предъявляются три основных требования:

1. Относительная долговечность, позволяющая не заниматься починкой после каждых 2-3 тренировок.
2. Достаточный вес, дающий нагрузку большую, чем боевой щит.
3. Безопасность, исключаящую отлет щепок и образование острых зарубок—зубцов на металлических обоймицах края щита.

Первое и третье условие легко выполнить, сделав окантовку тренировочного щита из полосы пожарного шланга. Для этого кусок двухслойного «п» (прорезиненного) шланга разрезается вдоль на полосы нужной

ширины. Полученную полосу провязывают через отверстия в крае щита, точно так же, как крепится кожаная окантовка.

Второе условие достигается использованием толстой фанеры и более мощного умбона. В конструкциях без умбона (с обычным хватом) можно приклепать к центру щита толстый железный круг толщиной 3 мм из простого железа или свинца.

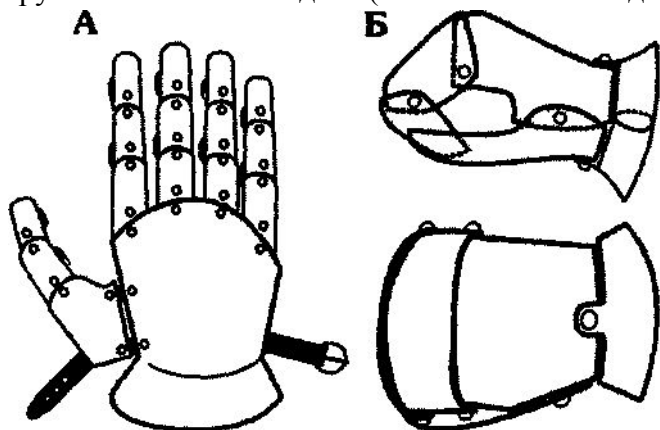
(Методика переплавки аккумуляторов известна каждому пацану лет с десяти. Главное — найти отработанный аккумулятор)

ПЕРЧАТКА, РУКАВИЦА

Пожалуй, защита руки — один из важнейших элементов доспеха, от которого напрямую зависят успех боя. Именно она сохранит руку в боеспособном состоянии. Самое широкое распространение получили два вида перчатки (рукавицы):

- а) кольчужная (обеспечивает 15-30 % защиты и максимальную подвижность);
- б) латная (обеспечивает 90-95 % защиты, и подвижность, зависящую от модели и типа).

Ниже представлены два вида латных рукавиц: А — перчатка с отдельной защитой пальцев; Б — крупноsegmentная модель (оптимальный тип для турнирных боев).



Убедительно не рекомендуется использовать 1? кольчужные рукавицы в серьезных жестких боях -* пожалейте руки. Кольчужное полотно абсолютно не держит рубящий удар.

В идеале же, защита кисти должна обладать следующими качествами:

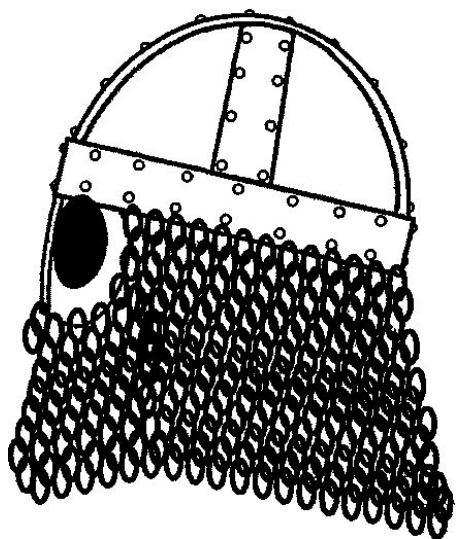
сравнительная легкость - 300-500 г; прочность и устойчивость к деформации; хороший внутренний протектор; удобная застежка, обеспечивающая надежную ^.фиксацию на руке; конструкция, исключающая случайное выпадение оружия; комфортность, позволяющая руке двигаться с максимальной свободой.

ШЛЕМ

1. С бармицей (защита 60-70 %)

Наиболее часто встречающийся шлем, состоящий из полусферы, личины или наносья (стрелки) и подвешенной к ним кольчужной сетки (бармицы).

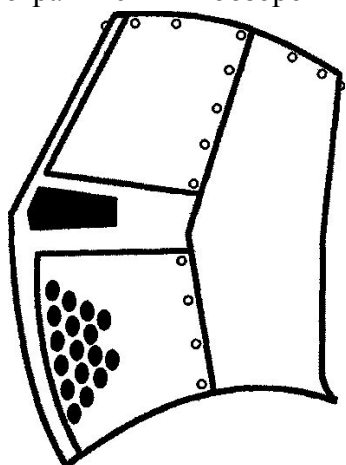
Самое традиционное решение. Однако, при своей простоте, требует дополнительных приспособлений для защиты кольчужных областей — шейные позвонки, лицо, горло.



2. Закрытый (защита 85-95 %)

Чаще всего представляет собой глухой колпак или полуколпак с забралом, закрывающий голову наподобие ведра.

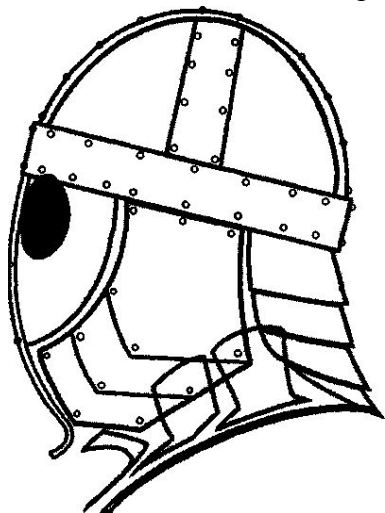
Европейское решение, отличающееся худшей вентиляцией, сравнительно малой подвижностью, ограниченным обзором и большим весом.



3. Универсальный (защита 85—90 %)

Разработан в клубе «Щитень» и является оптимальным типом турнирного шлема.

Полусфера с увеличенной личиной, удлиненным наносьем, боковыми пластинами-«ушами» и защитой шейных позвонков типа «рачий хвост».



Комбинированная модель, обеспечивающая хорошую подвижность и безопасность. «Рачий хвост» предохраняет шейные позвонки, а «уши» прекрасно защищают нижнюю часть лица и шею. Применяется с легким удобным «ошейником», защищающим шейно-ключичную область.

ПОДШЛЕМНИК, РЕМЕНЬ, ЗАСТЕЖКА

Подшлемник должен обеспечивать удобный подвес с упругим и мягким амортизатором. Хорошо подогнанный шлем достаточно прочно садится на голову и слушается головы даже с незастегнутым ремнем. Шлем может допускать некоторые колебания даже с застегнутой пряжкой, но ни в коем случае не должен при ударе сворачиваться на бок и ухудшать обзор.

Особое внимание следует обращать на то, чтобы лицевая сторона шлема была подальше от лица. Запас пространства в 1-2 см обычно спасает лицо от травм даже при акцентированном ударе в личину — железную деталь, закрывающую лицо.

НАРУЧИ, ПОНОЖИ, НАЛЯДВЕННИКИ

Даже когда правила проведения боев запрещают удары по ногам, велика вероятность случайных ударов по коленям, голени или бедру.

В таких случаях не обязательно применять латную защиту ног. Достаточно комплекта пластиковой защиты, надеваемой под одежду. Это могут быть хоккейные щитки, наколенники и т. д.

Как правило, большинство бойцов предпочитают повязывать на запястье под наруч эластичный бинт. Это мягко фиксирует лучезапястный сустав и предохраняет руку от натирания краем наруча и рукавицы.

ЩИТКИ, НАЛОКОТНИКИ

Любое конкретное попадание в незащищенную руку грозит потерей боеспособности. Поэтому следует внимательно отнестись к защите предплечья, локтя и плеча.

Если наруч прикрывает руку от запястья до локтя, можно пренебречь налокотниками и дополнить защиту только накладками от локтя до плечевого сустава.

Однако многие бойцы обычно предпочитают иметь налокотники.

СНАРЯЖЕНИЕ И ВООРУЖЕНИЕ

Чаще всего одежда, аксессуар, снаряжение и обувь для участия в турнирах изготавливаются непосредственно в клубах самими участниками. Однако в последнее время наметилась тенденция специализации коллективов и мастеров на изготовлении определенных деталей костюма и вооружений. Недостающее же снаряжение выменивается либо приобретается у единомышленников, специализирующихся в других областях. На то есть три основные причины.

1. Опыт практикующих мастеров позволяет делать вещи высочайшего класса, которые априори превосходят изделия начинающих ремесленников.
2. За неимением технической и сырьевой базы бывает гораздо выгодней приобрести необходимый предмет, нежели тратить силы на самоделочные эксперименты.
3. При возможности купить снаряжение, любой желающий заняться историческим фехтованием может сэкономить массу собственного времени.

В скором времени в Москве появится специализированная «точка», где каждый интересующийся сможет выбрать образец по своему карману, вкусу и запросам. Хотя и сейчас достаточно хорошо известно, где можно заказать почти все: от украшений до арбалета (луки, мечи, топоры, литье, клинки или кольчуги и т. д.). Архангельск, Аскол, Заречный, Калуга, Казань, Минск, Мытищи, Мурманск, Пенза, Северодвинск, Санкт-Петербург, Саратов, Тула, Ульяновск, Уфа, Харьков, Энгельс — вот далеко не полный перечень мест, где изготавливают те или иные антуражные вещи.

Даже в Интернете можно отыскать немало нужного. Достаточно зайти на www.tgorod.go.ru

ОРУЖИЕ

Холодному оружию посвящено множество печатных изданий как у нас, так и за рубежом. Это вполне понятно, ибо сказать об оружии сразу все, видимо, невозможно. В данной публикации упомянем лишь самые насущные вопросы, с которыми встречается каждый боец исторического фехтования.

Выбор оружия (критерии оценки, тесты, хранение, транспортировка).

Качество (закалка, крепеж).

Легенды о булате (гибкость, гвозди или фехтование).

Баланс (лопата и перо, гибкость и жесткость).

Внешний вид (на стену, на пояс или в боевую рукавицу).

Все это обширные темы, требующие подробного разговора, однако прежде всего стоит заострить внимание на самых главных правилах молодого бойца.

- Никогда не трогайте чужое оружие без разрешения его хозяина! В лучшем случае заслужите презрительный взгляд со стороны сведущих людей.

- Никогда не беритесь за лезвие клинка! Даже на стерильно вымытых руках содержится микроскопическое количество пота и жира, разъедающих поверхность металла в местах отпечатков пальцев.

- Никогда не давайте клинок в руки людей, далеких от фехтования. Если же все-таки кто-то «отпечатался» на вашем клинке, немедленно протрите металл тряпкой (платком, рукавом и т.д.) до полного исчезновения пятен.

- Если в процессе работы на клинке образовались зарубки, то перед обработкой кромки напильником простучите места зарубок полукруглым молотком. Это позволяет дольше сохранить кромку с наименьшей потерей металла.

- Кромка турнирного клинка должна быть скруглена. Это уменьшит опасность срыва стружки или частиц металла при ударе.

Стоит добавить, что отношение к оружию, как к конкретному предмету, у разных людей очень сильно различается: от романтически-мистического трепета толкиенистов — до бережного отношения мастера к любимому инструменту; от восторженной гордости пацана - до привычной заботы спецназовца о своем АК. Однако при любом отношении к оружию человек должен хранить его в чистоте и сухости. Несмотря на разрушительные нагрузки во время боя, все остальное время следует обращаться с клинком максимально осторожно и бережно. Не вдаваясь в мистические и эзотерические рассуждения, ограничимся просто добрыми традициями наших предков. А уж они, думается, знали толк в этом вопросе.

УХОД, ХРАНЕНИЕ, ТРАНСПОРТИРОВКА

Если клинок не контактировал с водой, влажным воздухом и т. п., достаточно после работы протереть его сухой тряпкой или бумагой. Предварительно не забывайте просмотреть рубящую кромку. На ней могут образоваться заусенцы и зарубки с острыми краями, которые могут травмировать руку подобно акульим зубам.

В случае попадания на клинок капель воды (пота) или после соприкосновения с влагосодержащими предметами (земля, влажная ткань, ладонь и т.д.) следует осмотреть весь клинок. Если точки соприкосновения не успели окислиться, то можно обойтись описанной процедурой, капнув на тряпку немного машинного масла. Если же заметны потускневшие пятна, лучше почистить их самой мелкой наждачной бумагой либо куском войлока с полировальной пастой, а затем смазать маслом и протереть клинок насухо.

Никогда не вытирайте клинок зеленой травой. Это живописно выглядит на телеэкране, но вряд ли целесообразно в наши дни. Трава из-за содержащейся в ней влаги применима лишь при грубой очистке клинка от загустевшей и подсыхающей грязи (крови). Однако после этого требуется тщательная чистка пенькой, ветошью и т. п.

Не применяйте для чистки и смазки оружия растительные масла (оливковое, подсолнечное и т. д.).

Помещение для хранения оружия должно быть сухим. При выполнении этого простого условия практически не важно, лежит ли клинок в ножнах, завернут ли он в лоскут ткани или висит на стене.

Главный отрицательный момент пребывания оружия открытым — это вероятность засиживания полированной стали и рукояти вездесущими насекомыми.

При транспортировке клинок должен быть в чехле, предохраняющем оружие от случайных прикосновений и внешних воздействий. Оптимальный чехол (футляр) не должен промокать под дождем. Лучше, если в нем предусмотрен карман для тряпки и масленки.

В случае перевозки сразу нескольких клинков следует обматывать их полиэтиленом, бумагой или тканью, чтобы металлические поверхности при трении не царапали друг друга. Лучше связывать

клинки друг с другом по схеме: рукоять одного к клинку другого.

Не возите и не носите клинки открыто! Поборов соблазн пройтись по улице с мечом в руке, лучше все же «прикрыть красоту», во избежание скучных бесед с любопытными милиционерами.

Не следует использовать турнирное оружие в показательных выступлениях, которые содержат большое количество сильных красивых ударов клин—в—клин. Для этого лучше завести толстые мощные мечи, ибо при показательном выступлении не требуется ни улучшенный баланс, ни резкость нанесения ударов.

НА СТЕНУ ИЛИ В БОЕВУЮ РУКАВИЦУ?

Хочется предостеречь тех, кто не имеет большого опыта в выборе оружия. За последнее время в продаже появились импортные образцы холодного оружия испанского производства (сабли, мечи, ятаганы, катаны, фалыдионы и т. д.). Все это изобилие является сувенирной продукцией и предназначено для украшения интерьеров.

Несмотря на красоту и высокую цену, это оружие ни в ком случае неприменимо для турнирных боев и тренировок. В лучшем случае оно сломается при первом же реальном ударе, в худшем — разлетится после 5-6-го удара, когда вы меньше всего этого ожидаете. Это чревато получением травмы, так как большинство образцов имеют острие и зубильную заточку лезвия.

Помните, что для занятий историческим фехтованием могут использоваться лишь образцы, параметры которых отвечают нормам, изложенным в разделе «Турнирное вооружение».

Сейчас, в разных регионах России, достаточно мастеров, изготавливающих необходимое снаряжение и вооружение. В данном случае имеются в* виду изготовители, чьи клинки получили достаточное распространение и определенную известность.¹ Это Заречный, Углич, Тула, Северодвинск, Саратов (список составлен по убывающей, исходя из соотношения: качество обработки—надежность—доступность-баланс).

При желании вы всегда сможете подобрать и заказать нужный образец. В конце книги будут даны координаты клубов, имеющих высококлассных мастеров исторического и турнирного снаряжения. Много полезной информации об этом можно почерпнуть и в Интернете в разделе «Торговые ряды» на 180-ой.80.ш.

КЛИНОК

Как показывает практика и здравый смысл, большинство легенд о булатных, харалужных и дамасских клинках являются все-таки преувеличением. Это закономерно, ибо ни для кого не секрет, что металл — материал с фиксированными параметрами.

1. Можно достичь определенной твердости, при которой максимально сохраняется заточка и режущая способность клинка.

2. Можно создать легкий гибкий клинок, максимально удобный для фехтования.

3. Можно выковать мощный рубящий клинок, хорошо сдерживающий атакующие удары с кром-кой[^] устойчивой к деформации.

4. Наконец, вполне реально создать меч с замечательным балансом, который мало утомляет руку и радует владельца в работе.

Однако совершенно нереально — соединить в одном предмете все эти качества!

Хорошо режущий клинок уязвим при контакте грань в грань. Если он и не сломается в момент удара, то приобретет выбоину в режущей кромке, которая скоро станет местом ломки клинка.

«Незарубающийся» клинок из-за хрупкости металла должен иметь большую толщину. Однако вес и баланс такого клинка заставит забыть о динамичном и продолжительном фехтовании.

Перечень подобных нестыковок можно продолжить, однако лучше определиться с реалиями, которые диктует нынешнее состояние исторического фехтования.

В последнее время наметились тенденции к быстрому увеличению динамики боя. Растет количество техничных, хорошо подготовленных бойцов. Весовая категория и физическая сила бойца уже не играют такой роли, как раньше, и решающим фактором успеха все чаще становится тактика, фантазия и арсенал технических приемов.

Вывод очевиден. Клинок должен быть устойчивым к жестким ударам и обеспечивать достаточную

легкость движения при выполнении сложных технических элементов. Это значит, что жесткость и мощность клинка отходит на второй план, на первый же выходит относительная упругость-гибкость и улучшенный баланс. Именно о таком оружии в древности говорили «клинок в руке поет».

ТУРНИРНОЕ ВООРУЖЕНИЕ (сертификация, характеристики, допуски, нормативы, классификации, обязательные условия)

1.0 ОПРЕДЕЛЕНИЕ

Турнирное оружие, применяемое в историческом фехтовании, представляет собой реплики (копии) исторического оружия, но не имеет основных поражающих элементов холодного оружия: заточенного острия и острых режущих кромок.

Отсутствие в конструкции поражающих моментов позволяет квалифицировать турнирное оружие как спортивные снаряды.

1.1 ВИДЫ ТЯЖЕЛОГО КЛИНКОВОГО ВООРУЖЕНИЯ

В историческом фехтовании применяются несколько видов турнирного оружия:

мечи каролингского типа;

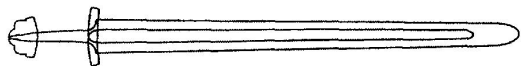
мечи романского типа;

фальшионы;

сабли.

Их полуторные и двуручные модификации, как правило, отличаются от базовых лишь параметрами рукояти и длиной клинка.

Мечи **КАРОЛИНГ**ского типа.



1. Меч классических параметров имеет достаточно широкий клинок, дугообразное или прямое перекрестье, навершие произвольной формы (по типологии) *

2. Меч адаптированный для турнирного боя: рукоять увеличена, для возможности применения боевой рукавицы. Клинок чуть заужен для коррекции баланса.

Мечи **РОМАН**ского типа.

1 Типичный европейский меч сравнительно узкий клинок, относительно длинная рукоять. Перекрестье дугообразное, с характерными длинными «усами».



2 Укороченный вариант.

Иногда используется для повышенной маневренности в номинации «Щит—меч».

Фальшюны

1. Характерный прямой или дугообразный клинок, расширяющийся к концу.



Навершие и перекрестье произвольное по типологии.

Сабли

Классический дугообразный клинок с произвольным перекрестьем и навершием.

1.2 ПАРАМЕТРЫ КЛИНКОВ

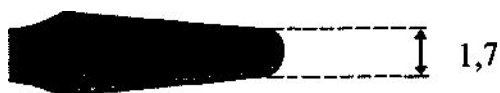
Параметры клинков в историческом фехтовании продиктованы требованиями безопасности

Вооружение должно быть минимально травматичным даже в случае поломки оружия. Толщина клинка не менее 3 мм



ММ

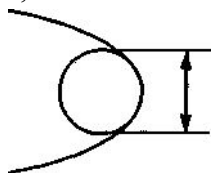
Толщина режущей кромки — не менее 1,7 мм



мм

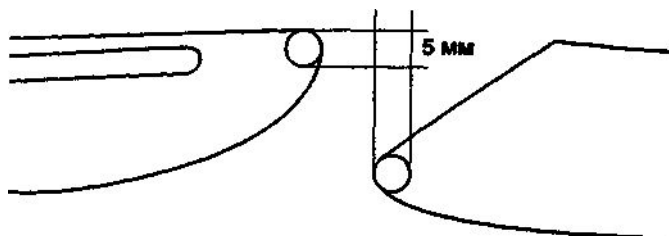
Острие имеет скругление не менее 15 мм в диаметре и кромку не менее 1,7 мм

1,7мм



15мм

Сабли и фальшионы, в связи с типологическими особенностями, должны иметь закругление острия не менее 5 мм.



1.3 РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ПАРАМЕТРЫ

Гибкость клинка является положительным, но не абсолютным фактором. Чем гибкость больше, тем меньше вероятность разрушения металла при ударе. Однако не проблема, если клинок не опоясывается вокруг пояса.

Твердость металла (закалка) максимальная — 55 единиц, минимальная — 30 единиц, рекомендуемая и оптимальная 40-50 единиц.

Перекаленный металл при сломе образует осколки с острыми (опасными) краями.

Слишком мягкий металл при ударе дает отлет стружки и сильные изгибы, что делает клинок опасным и трудноуправляемым.

1.4 ПАРАМЕТРЫ, НЕ ВЛИЯЮЩИЕ НА БЕЗОПАСНОСТЬ ТУРНИРНОГО ВООРУЖЕНИЯ

Вес и длина клинка обуславливается правилами и номинациями соревнований.

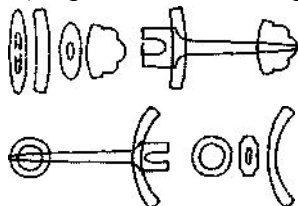
Ширина клинка обуславливается типологическими особенностями и традиционностью формы.

Дол — ребро жесткости. Его наличие или отсутствие не принципиально и не критично (дол ошибочно считают кровостоком, однако это некомпетентное и ошибочное мнение)

Поперечное сечение клинка может иметь разнообразную форму, но должно вписываться в основные параметры: толщина, острие, режущая кромка.

Сабельные клинки

Крепление наверхия и перекрестия — традиционное по типологии (клепка, резьба, горячая посадка и т. д.), кроме жесткого крепления электросваркой.



Сейчас участникам турниров и чемпионатов приходится часто перемещаться по территории России и ближнего зарубежья.

В связи с этим, увы, случаются долгие разговоры с сотрудниками транспортной милиции и ДПС. Во всех подобных случаях, при появлении компетентного сотрудника, вопрос решался положительно, но отнимал нервы и время как у спортсменов, так и у милиционеров.

Хочется заранее рекомендовать командам всегда сохранять спокойствие. Ситуация в любом случае разрешится в вашу пользу. В ОИФ ФФР имеются заключения экспертов криминалистов, подтверждающие, что турнирные клинки с описанными параметрами не относятся к холодному

оружию. Они могут свободно транспортироваться (в зачехленном состоянии) и применяться в турнирных состязаниях, на фестивалях и показательных выступлениях. Для этого не нужно иметь специальных разрешений.

Но при желании каждый владелец имеет право обратиться в свое отделение милиции и на всякий случай взять необходимые документы на имеющиеся клинки.

Однако оформлять эти документы не всегда возможно и удобно, так как даже самые лучшие мечи могут ломаться и иногда приходится менять 2—3 клинка в сезон. Если же учесть, что практикующему бойцу постоянно необходимы 3 меча для разных номинаций, то становится понятной проблематичность этой процедуры. Тем более, что УВД и так максимально загружены текущей работой.

Поэтому авторы книги от имени федерации просят сотрудников органов безопасности проявить добрую волю и понимание. Ибо человек, занимающийся этим благородным спортом, вряд ли способен на неблагоприятные и криминальные поступки,

Согласитесь, в наше время реальный бандит или хулиган не пойдет на улицу, с полутораметровым мечом, владению которым нужно учиться не один месяц.

ПРИЛОЖЕНИЯ КОНЦЕПЦИЯ «ИСТОРИЧНОСТИ»

Частота возникновения полемики по поводу «историчности¹» или «ненсторичности» тех или иных предметов экипировки заставляет обозначить определенную позицию по этому поводу. Для начала, однако, следует заметить ряд тенденций, существующих независимо от того, хочется нам этого или нет.

1. Весьма печально потратить полгода на реконструкцию, скажем, шлема. Положить немало сил и средств на серебряную насечку или инкрустацию серебром и в первом же бою превратить работу в ломаную жестянку.

2. Весьма сложно в снаряжении, строго соответствующем историческим аналогам, проводить современные бои без травм.

3. Невозможно соблюсти стопроцентную историческую технологию изготовления в наши дни, когда практически нереально плавить металл, катать ллсты, обрабатывать лен и т. д. по существовавшим технологиям. Поэтому «историчность» в турнирном снаряжении сводится к относительной реконструкции, более или менее соответствующей аналогам, стилистике, типологии и технологическим соответствиям предметов.

4. То, что в общедоступных справочниках по археологии нет какого-то предмета, еще не гарантирует, что подобного предмета не могло быть в принципе.

5. Современные условия не предполагают уничтожения противника. Следовательно отсутствует смысл погибать или приобретать увечья на турнирах, где противник не является кровным врагом.

6. Весьма досадно порвать кожаные штаны IX века или рукотканную рубаху XI. До боли обидно схлопотать мечом по серебряной фибуле или разорвать заказную рыцарскую цепь.

Учитывая все это, мы убеждены, что историчность должна быть.

Но на уровне потенциальной возможности существования определенных технологий и форм, а так же в определенных стилистических рамках (над русским зеркалом или шкурой викинга «топхельм» не смотреться).

Пример. Бесспорно, что явно «неисторичным» будет признана защита лица из титановой тонкореечной решетки (жалюзи).

Однако шлем, выполненный без применения бронестекла, точечной электросварки, углепласти-ка, керамической формовки, вакуумного напыления и т. п., должен считаться вполне историчным, если содержит в себе технические решения, известные в то время или раньше (клепка, ковка, бар-мица, стрелка, «рачий хвост», нащечники, личина и т. д.)

Турнирная одежда не должна быть выполнена из бросающихся в глаза синтетических материалов: лавсан, капрон, авизент, искусственный мех и т. д.

И не должна иметь таких атрибутов времени, как лампасы спортивного костюма «Адидас», двойной джинсовый машинный шов, застежка-«липуч-ка», пластмассовые зажимы шнура, пряжки «от Кардена» и т. д.

Обувь не должна иметь современного протектора, молнии, шнуровки на крючках и верха из биоткани. Цвет обуви должен соответствовать исторической гамме.

Ибо смешно наблюдать нынешних адептов историчности, щеголяющих в сапогах зеленого или оранжевого цвета (устойчивые красители кожи данных цветов были получены гораздо позже XVII века).

Часто приходится слышать два противоположных мнения по поводу историчности - антуражности и типов доспеха.

Первое мнение заключается в том, что надо привести доспех к некоему стандарту, чтобы бойцы были экипированы однотипно и идентично, это якобы ставит их в равные условия и позволяет наладить производство для развития спорта.

Однако в этом видится просто желание монополизировать производство снаряжения и оружия, а следовательно получить некие прибыли «в одни руки». Вполне очевидно, что подобный подход имеет явные отрицательные моменты:

1. Из-за однообразия внешнего вида теряется самобытность и зрелищность, ибо весьма скучно смотреть на три десятка «инкубаторских» бойцов, различие которых обуславливается красным и синим поясом.
2. Пропадает интерес к реконструкции доспеха по своему вкусу. Человек будет вынужден в принудительном порядке готовить утвержденный кем-то доспех, иначе путь на ристалище заказан.
3. Исключается участие в основных турнирах большинства интереснейших бойцов, чей тип доспеха не соответствует канонам.

Второе — заключается в том, что доспех должен быть строго «историчным», то есть 100%-но соответствовать историческим аналогам (тем немногим образцам, которые найдены в раскопах, или хранятся в музейных коллекциях). Минусы такого подхода не менее очевидны.

1. Не каждый «100%-но» скопированный доспех обеспечивает необходимую безопасность.
2. Ни один «100%-но» скопированный доспех не является стопроцентно историчным - ни по материалу, ни по технологии обработки. Согласитесь, сейчас никто сам не льет железо, не катает лист, не тянет проволоку и т. д.).
3. Кто гарантирует, что раскопаны и известны все типы существовавших доспехов? Ведь до сих пор остается больше сотни найденных пластин, способ вязки которых так и не разгадан.

И главное — кто будет спорить, что один и тот же тип доспеха не мог быть изготовлен в десятках видовых вариантов (та же кольчуга имеет пять распространенных видов плетения, восемь малоизвестных вариантов и несколько промежуточных образцов, сочетающих различные типовые момен* ты). Пластинчатый же доспех вообще мог быть таким, каким его «состряпал» каждый персональный кузнец. Одним остается только общий принцип строения того или иного доспеха в определенных технологических рамках.

Кольчужный — металлические кольца, скрепленные между собой тем или иным способом.

Промежуточная форма — кольца нашивались на материал либо кожу (кольчатый доспех). В кольчугу вплетались отдельные пластинчатые элементы (юш-ман) и т. д.

Пластинчатый — металлические или кожаные пластины, скрепленные вязкой между собой либо на основу.

В данном контексте нет смысла выделять 'чешуйчатый доспех в отдельную группу (уступим эту стезю историкам).

Латный — металлические пластины, выгнутые определенным образом и крепящиеся на теле по типу рачьего панциря.

Комбинированный — переходные формы доспехов которых соседствуют разные принципы и детали от кольчужно-пластинчатой брони до бригантины и т. д.

Существует мнение и относительно обязательного соответствия доспеха бойцов одной эпохе. Якобы, не могло быть ситуации, когда воин в доспехе XIII века мог «подраться» со скандинавом X века. На первый взгляд, совершенно верное утверждение и тупиковое одновременно, отсюда и тенденция -привести ИФ к стандартному доспеху. Однако попробуем рассмотреть ситуацию подробнее.

1 Известно, что почти до XVII века существовала определенная «напряженка» с хорошим металлом и вооружением. Даже обломки оружия собирали с полей и использовали в следующих изделиях. То же происходило и с доспехами. Думается, при такой обстановке «дедовские кольчужки» неоднократно реставрировались и успешно использовались потомками. Кроме того, сложно отрицать использование трофейного вооружения и амуниции, дата изготовления которой разнилась на сот-ню-полторы лет.

2. Вряд ли каждый нынешний боец сможет иметь два-три типа доспеха для полного соответствия заявленной устройтелем эпохе. Да и вряд ли это целесообразно и необходимо.

3. Не каждый боец захочет комплектовать свое снаряжение по одному узкому стандарту. Каждый хочет отличаться от других, либо вынужден собирать доспех, руководствуясь принципом доступности того или иного материала и снаряжения.

Стандарт, скорее всего, должен касаться степени защищенности бойца, определенных параметров оружия и общего веса доспеха (утвержденный обязательный минимум).

Хотя, как правило, вопрос об историчности поднимают люди далекие от сколь-нибудь серьезных боевых навыков. И на довод: «А у вас доспех неисторичный!» мне всегда хочется ответить:

«Историчный доспех никому не убавляет мастерства, равно как и неисторичный не прибавит умения. Я могу надеть сразу два историчных доспеха, но соперник от этого лучше драться не станет».

Посему, лучше не уподобляться плохим танцорам, а обращать главное внимание на соответствие экипировки требованиям безопасности.

Пренебрежение же защитой, объясняемое ее неисторичностью, весьма смешно, если учесть, что и цель нынешних боев не исторична. Ибо никто не ставит целью убить. А посему вполне логичны и некоторые условности — скрытая защита и отказ от некоторых особо травмирующих ударов

PS Известны и предложения «расхитовки» бойцов, если их экипировка сильно различается по степени защиты. Скажем, более тяжеловооруженный боец (кираса, поножи, налядвенники, наручи, набедренники, шлем) получает 12 хитов. Более легкий боец (кольчуга, шлем, наручи, перчатка и скрытая защита) соответственно — 8. Думается, что это вполне логично и даже желательно на фестивальных турнирах, однако для спортивных состязаний подобный подход все же не рационален. Разница в степени защищенности скажется сама, так как менее защищенный боец в большей степени ощущает тяжесть ударов, что не прибавляет ему свободы действий или иных преимуществ.

НОВАЯ НОМИНАЦИЯ ТУРНИРНЫХ СОСТЯЗАНИЙ «ЛОДЕЙНЯ»

(Бой, стоя на борту)

Поединчики находятся на двух досках, закрепленных параллельно друг другу на высоте 20-30 см от земли.

Ширина доски — стопа, 25 см.

Расстояние между досками — дистанция удара (около 1,3 метров).

Бой длится 1 минуту или пока один из соперников не упадет с «борта».

Если в течение минуты оба бойца не сошли с «борта», проигравшим считается тот, кто пропустил больше ударов.

Каждое попадание в разрешенную зону приносит 1 очко (нет дифференциации ударов в голову или конечности, ибо само попадание в голову дает большой шанс сбить противника с «борта»)

В случае падения обоих противников, бой возобновляется (дополнительная минута).

Положительные моменты данного вида единоборства.

1. Максимальная простота в организации и проведении поединков.

2. По азарту и зрелищное™, «лодейня» порой превосходит обычные турнирные бои.

3. Возможность проявить ловкость, хитрость и реальное владение оружием.

4. Стилизация боя приближается к реальности, когда удар в голову говорит сам за себя, а поражение любой части тела несет практически равный урон боеспособности.

5. Сводятся к минимуму возможные разногласия с судейством и с определением победителя. Боец либо устоял, либо упал. Все наглядно и однозначно.

6. Упрощается подсчет очков (бойцы не перекрывают друг друга от взгляда судей). Учитывая это, поединок может судить бригада из трех человек (два боковых, один главный)

7. Становятся бессмысленными «пряники» — удары в слабозащищенные кисть, локоть, колено. Ибо велик риск расплатиться за «грязь» и получить чистый удар в голову.

8. Несколько подвидов «Лодейни» позволяют разнообразить данный вид игрищ, где каждый боец выбирает наиболее близкий своему характеру тип поединка:

простая (свободная);

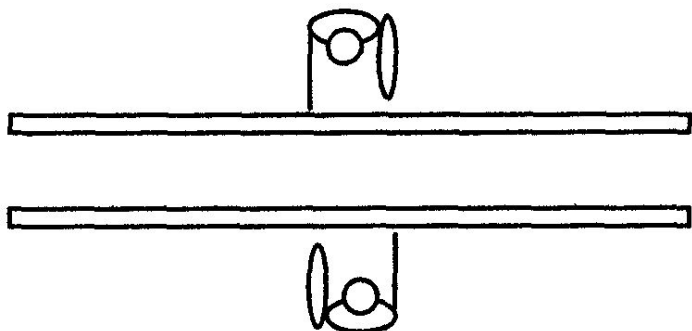
варяжская;

свара;
турнирная.

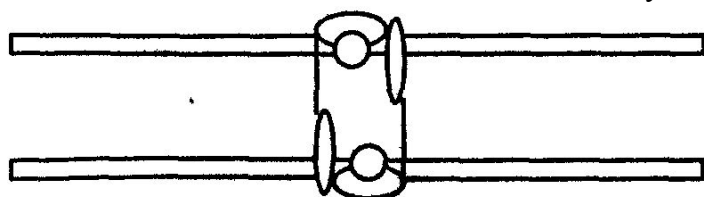
«ЛОДЕЙНЯ» ПРОСТАЯ (СВОБОДНАЯ)

(«...И сходились лодьи борт в борт, и была сеча
лютая...»)

Бойцы располагаются перед «бортами» длиной 2—4 метра друг напротив друга:



По команде «Бой» каждый вскакивает на доску I и бьется, перемещаясь право или влево.



После начала боя (3-5 ударов) разрешается наступать на борт противника.

«ЛОДЕЙНЯ» ТУРНИРНАЯ

(«...И доля их была стоять на месте...»)

Бой проходит на досках длиной 1 метр с подводящим мостком той же длины.

Противники занимают исходное положение на земле перед началом подводящего мостка.



По команде «Бой» противники занимают место на «бортах» и прилагают все силы, чтобы остаться на «борту».



В процессе боя допускается заступ-отшаг одной ногой на подводящий мосток с незамедлительным возвратом на боевую доску. Касание обеими ногами подводящего мостка приравнивается к падению и считается поражением.

Допускается заступ на «борт» противника в случае его падения (ва-банковый вариант, когда это

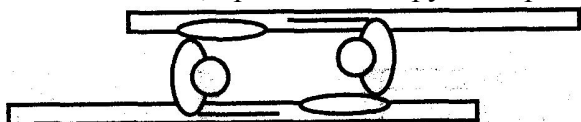
поможет сохранить равновесие победителя). "

Выбор оружия, щитов и прочего по согласию соперников (мечи, топоры, сулицы).

«ЛОДЕЙНЯ» ВАРЯЖСКАЯ

(«...И показывали они удаль, пробегая по веслам от кормы к носу...»)

Бой происходит на импровизированных веслах (параллельных досках). Причем, левая нога стоит на одном «весле», правая — на другом. Противники сближаются, скользя ногами вдоль досок.

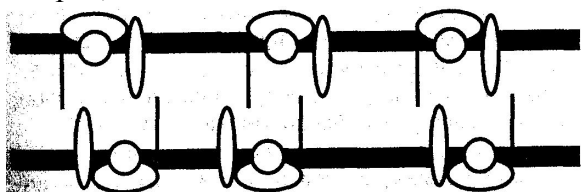


«СВАРА»

(«...На лодьях пришли числом великим...»)

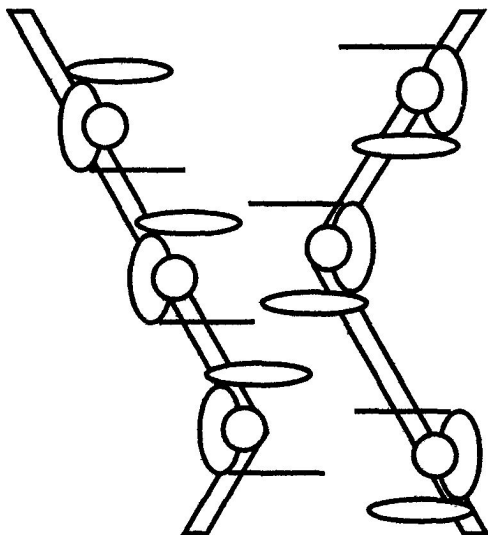
Бой, в котором могут участвовать от двух до пяти пар соперников. В связи с затруднением подсчета очков бой ведется до момента, пока одна из команд не займет борт противника (т. е. не собьет всех соперников с борта). Проводится в двух вариантах:

а) бортовая - после начала боя (3-5 ударов) допускается заступать на борт противника после его падения с борта;



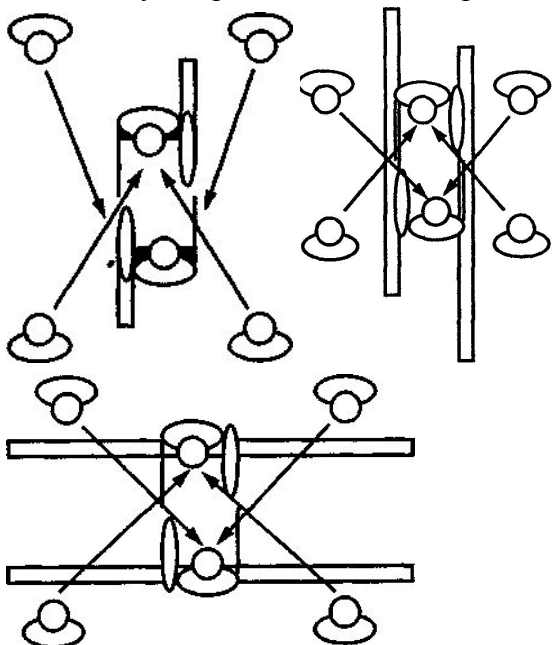
б) носовая - после начала боя (3-5 ударов) допускается заступать на борт противника после его падения.

ВНИМАНИЕ! Упавший боец должен по возможности быстро покинуть зону боя либо остаться на месте падения (присесть на землю).



СУДЕЙСТВО «Лодейня» простая, варяжская, турнирная

Главный судья располагается произвольно (как правило, перед секретарем-хронометристом). Боковые судьи располагаются с противоположной стороны от подопечных и считают попадания.



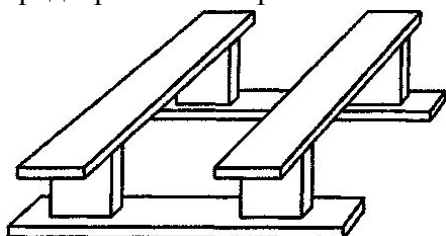
НА «ЛОДЕЙНЕ» ДОЗВОЛЯЕТСЯ:

- браниться любыми видами оружия (от сулицы и топора - до меча и шестопера);
- плясать на бортах «танец орла» - победную пляску;
- «заводить» соперника и себя молодецким посвистом и криками;
- заступать на борт противника после его падения;
- возобновлять бой, если оба соперника упали. •

НА «ЛОДЕЙНЕ» ОСУЖДАЕТСЯ:

- атака «языком», а не оружием;
- атака «с воды» (находясь на земле между бортами);
- атака «с палубы» (находясь на земле, снаружи от досок);
- атака упавшего с борта противника.

«Лодейню» можно организовать на простых спортивных лавках с тяжелым основанием, имеющих во многих спортзалах. За неимением спортивных, можно использовать простые деревянные лавки, предварительно скрепив их основания досками необходимой длины



ПРАВИЛА

Правила для турниров всегда были предметом острой полемики. Долгое время разрозненные клубы дрались каждый по своим правилам. Одни бои проходили по правилам близким к игровым и фестивальным, другие — по жестким правилам, разрешающим борцовские и рукопашные приемы. Зачастую клубы придумывали оригинальные правила, компенсирующие общую нетренированность и слабую технику. Такое положение дел осложняло организацию и судейство турниров с большим количеством клубов разных регионов.

Постепенно разные правила видоизменялись, заимствуя друг у друга отдельные пункты. Со временем они приобретали больше сходств, чем различий. Однако развитие исторического фехтования требовало

единой базы, которая бы отражала основные тенденции этого спорта и позволяла оценивать бойцов в рамках определенного стандарта. Подобная база должна была содержать четкие формулировки, исключающие двоякую трактовку и возможность некорректного судейства. Назрела необходимость создания объективных критериев оценки действий бойцов и общих норм безопасности снаряжения. С этой целью на конференции ОИФ 1999 года и была создана комиссия по правилам, которая должна была учесть все положительные и отрицательные моменты существовавших проектов. Представленный базовый свод правил составлен с учетом специфики данного вида единоборств. Одним из немаловажных факторов при работе «комиссии по правилам ИФ» было желание обеспечить этому молодому виду спорта максимальные интерес и зрелищность. В последнем варианте учтены многие замечания, изменения и поправки, даны четкие формулировки ситуаций, категорий и критериев оценки боев. Именно на эти правила стоит ориентироваться клубам, желающим участвовать в официальных чемпионатах по историческому фехтованию. Правила отличаются как от правил современного спортивного фехтования, так и от правил, по которым проходят поединки восточных школ. Это вполне обоснованно, так как ни в одном из названных видов фехтования нет полного доспеха, щита и тяжелого клинка.

В Кондратьев (член комиссии по правилам ИФ)

ИСТОРИЧЕСКОЕ ФЕХТОВАНИЕ. БАЗОВЫЙ СВОД ПРАВИЛ ПРОВЕДЕНИЯ ТУРНИРОВ

1.0 РИСТАЛИЩЕ

Турниры по историческому фехтованию проводятся в помещениях и на открытом воздухе при наличии соответствующих условий.

1. Ристалище (круглое, шести-, восьмиугольное или квадратное) должно быть не менее пяти и не более восьми метров в поперечнике.
 2. Ограждение должно быть хорошо заметным и находиться на высоте 1—1,5 метра над ристалищем.
 3. На открытом воздухе ристалище должно иметь ровную и достаточно плотную поверхность (утоптанная земля, мостовая, неглубокий песок, короткая трава).
 4. На расстоянии не менее двух метров вокруг ограждения должна располагаться «зона безопасности», вход в которую разрешается только бойцам, судьям, секундантам и медицинским работникам.
 5. Осветительные приборы (в темное время суток) должны находиться на высоте: не ниже 3-5 метров - в залах; не ниже 8-10 метров — на площадках.
 6. Место проведения турнира должно быть оснащено электричеством и экстренной телефонной связью.
 7. На турнирных боях в обязательном порядке должен присутствовать медработник (спортивный врач, травматолог или хирург).
 8. Для разрешения спорных ситуаций, протестов и видеоархивации, турнирные бои должны фиксироваться на видео.
- 138
9. Оптимальным (хотя и не обязательным) является отображение хода турнира на специальных информационных досках.

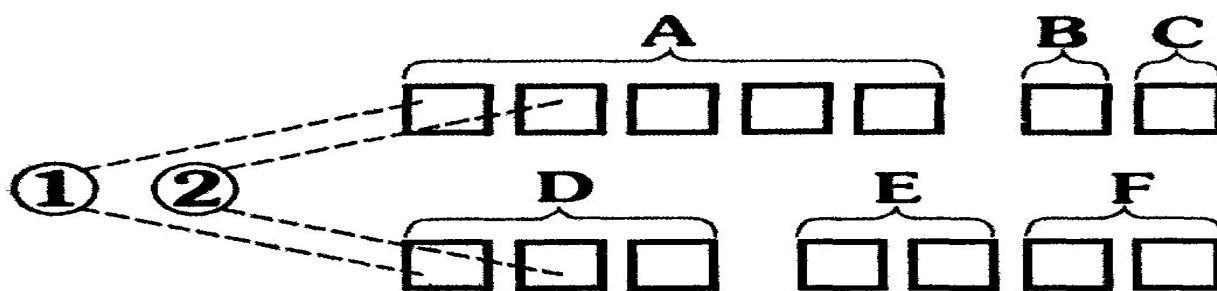
2.0 ЖЕРЕБЬЕВКА

1. Жеребьевка первых этапов должна обеспечивать формирование пар из бойцов, входящих в разные команды (чтобы исключить «выбивание» участников своими же одноклубниками).
2. Участники имеют право и должны присутствовать на жеребьевке.
3. Капитан команды может единолично проводить жеребьевку за бойцов своей команды.

ПРОЦЕСС ЖЕРЕБЬЕВКИ:

Заранее подготовленные карточки надписываются именами бойцов и выкладываются вниз надписями отдельными блоками (команда А, В, С и т. д.).

Первая, вторая и последующие пары вытягиваются из верхней и нижней линии поочередно. Вне зависимости от численности команды бойцы не сталкиваются на ристалище с одноклубниками.



3.0 СУДЕЙСТВО

Судейская бригада состоит из пяти судей {один главный и четыре боковых}

При необходимости присутствует несколько судейских бригад, сменяющих друг друга в процессе состязаний.

3.1 Главный судья

Дает команды начала и остановки боя, корректирует ход боя и на основе показаний боковых судей ведет счет поединка.

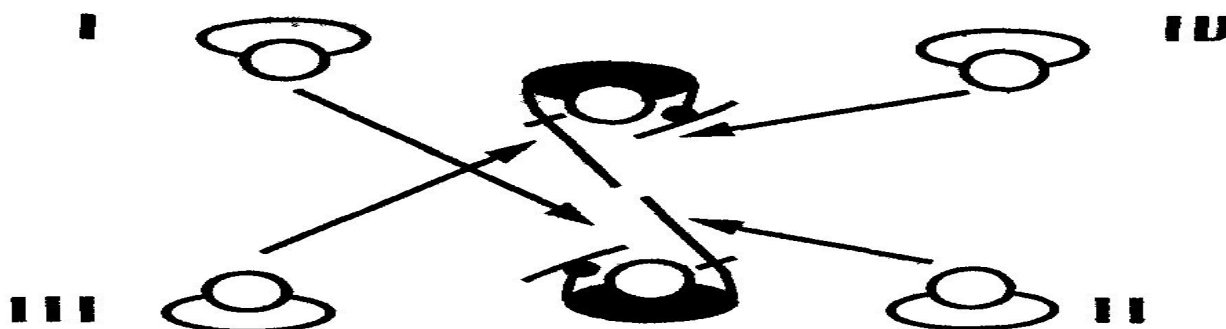
Перед началом каждого поединка главный судья убеждается в готовности соперников к бою и их способности слышать команды судьи. Затем подается команда «Бой».

С этого момента начинается зачет времени и контроль за нанесением ударов.

Бой останавливается командой «Стоп», после чего любые удары не считаются результативными. ➔ Продолжение боя и счета очков возобновляется дополнительной командой «Бой».

3.2 Боковые судьи

Производят подсчет результативных ударов и сообщают главному судье свое мнение.



Первый и второй, находящиеся в противоположных углах, следят за попаданиями по одному бойцу. Третий и четвертый, стоящие на другой диагонали, контролируют попадания по другому бойцу. В оговоренных случаях боковые судьи сигнализируют главному судье о ситуации остановки боя.

4.0 ТЕХНИЧЕСКАЯ КОМИССИЯ

Техническая комиссия контролирует соответствие установленным требованиям ристалища и снаряжения участников.

Эксперт по снаряжению.

На этапе регистрации участников и команд проводится освидетельствование снаряжения (доспеха и оружия). При соответствии снаряжения стандартам безопасности команда (участник) допускается к боям.

1. По факту выхода бойцов на ристалище, эксперт может дополнительно проверить экипировку и вооружение бойцов, после чего подтверждает факт допуска участников.

2 В случае остановки боя по техническим причинам эксперт дает 1-2 минуты на замену оружия и приведения в порядок снаряжения.

5.0 ИСТОРИЧЕСКАЯ КОМИССИЯ

Историческая комиссия следит за соответствием внешнего вида бойцов определенному стилистическому решению

Эксперт контролирует отсутствие современных деталей и технических решений в видимых составляющих костюма-доспеха.

Явные элементы современного дизайна и техно* -могут служить причиной отказа в допуске к

состязаниям.

6.0 СЕКРЕТАРИАТ

1. Секретари ведут протоколы соревнований.

2. Осуществляют контроль времени поединков (по истечении времени, секретарь подает судьям сигнал «Время»).

Остановки боя не входят в зачетное время.

7.0 ПРАВИЛА

Правила должны быть доведены до всех участников турнира на этапе приглашения команд.

Правила не могут изменяться во время турнира!

Устроители или участники могут предложить корректировку отдельных пунктов базовых правил, однако изменения принимаются при полном и единогласном одобрении всех сторон!

8.0 ВЫХОД НА РИСТАЛИЩЕ

По завершении жеребьевки и составления протокола первого круга оглашается попарный список бойцов первого круга. С этого момента дается 10 минут на подготовку первых пар и приготовление судейской бригады и секретариата.

1 После того, как судьи занимают места, объявляется «В НОМИНАЦИИ ... В КАТЕГОРИИ ... кг НА РИСТАЛИЩЕ ПРИГЛАШАЮТСЯ ...»

После этого должно прозвучать обязательное предупреждение для следующей турнирной пары: «ПОДГОТОВИТЬСЯ В НОМИНАЦИИ ... В КАТЕГОРИИ ... кг БОЙЦАМ ...»

2. В течение минуты бойцы, вызванные первыми, в сопровождении секундантов должны занять отведенные места на противоположных сторонах ристалища, застегнуть шлем, взять в руки оружие и подготовиться к началу схватки.

3. Судья убеждается в готовности соперников к бою и способности слышать команды, после чего подает команду «Бой».

С этого момента начинается зачет времени и подсчет нанесенных ударов.

Бой останавливается командой «Стоп», после чего любые удары не являются результативными.

Дальнейший поединок и счет очков возобновляется дополнительной командой «Бой».

4. Во время остановок бойцы отходят на отведенные места и могут принять помощь или совет секундантов.

5. Перед оглашением результатов схватки бойцы занимают исходные позиции по обе стороны от главного судьи.

После объявления победителя бойцы без промедления покидают ристалище (разрешается задер* жаться для того, чтобы отсалютовать сопернику или поблагодарить зрителей и судью).

9.0 ОСТАНОВКА БОЯ

Бой останавливается четко слышимой командой «Стоп». По команде «Стоп» бойцы без промедления прекращают любые действия и остаются на месте до очередного распоряжения главного судьи.

9.1 Остановка боя главным судьей

Главный судья останавливает бой в следующих случаях:

- истечение условленного времени схватки;
- явное преимущество одного из бойцов, дела->щее нецелесообразным продолжение поединка;
- набор одним из бойцов требуемого количест-очков;
- травмоопасная ситуация (клинч, падение бой-и т. п.);
- выход бойца за пределы ристалища;
- поломка оружия;
- выполнение запрещенного удара; серьезное повреждение снаряжения;
- потеря оружия;
- нанесение—получение травмы;
- повреждение ристалища или ограждения;
- в случае подачи сигнала боковыми судьями, секундантом или бойцом.

9.2 Остановка боя боковым судьей

Боковые судьи не имеют право остановить бой на свое усмотрение.

Боковые судьи могут просигнализировать об остановке боя поднятыми руками в случаях:

- набор одним из бойцов требуемого количества очков;
- травмоопасная ситуация (клинч, падение бойца и т. п.);
- выход бойца за пределы ристалища;
- выполнение запрещенного удара;
- серьезное повреждение снаряжения;
- появление помехи на ристалище;
- нанесение—получение травмы;
- повреждение ристалища или ограждения;
- поломка оружия.

9.3 Остановка боя бойцом

Боец не имеет права останавливать бой голосовой командой или иными методами. Он имеет право подать сигнал судьям либо секунданту, которые могут продублировать сигнал судьям.

Во избежание травмоопасных ситуаций боковые судьи обязаны без промедления дублировать увиденный сигнал об остановке боя.

10.0 СЕКУНДАНТЫ

Боец имеет право не более чем на двух секундантов. В случае, когда боец прибывает на турнир один, организатор выделяет ему секунданта либо секундантом становится член другой (дружественной) команды.

Секундант выводит бойца на ристалище, помогает надеть экипировку и т. д.

1. Во время боя у ристалища может находиться один секундант.
2. Во время остановки боя (совещание судей, коррекция снаряжения, замена оружия) на ристалище может выйти второй секундант.
3. Секундант может подать бойцу краткую реплику, если это не мешает судьям, т. е. не в момент клинча и начала атаки.
4. Судьи выносят секундантам предупреждение, если их реплики мешают работе судей.
5. После второго предупреждения секундант может быть удален.
6. Секунданты соперников могут общаться за границей ристалища, если это не мешает судьям.
7. За оскорбление судей или противника секунданту выносится предупреждение. При повторном нарушении спортсмен дисквалифицируется на один бой, а секундант — на весь турнир.
8. Секундантам запрещается удерживать снаряжение и оружие спортсмена в моменты пауз.
9. Секундант может удерживать снаряжение до выхода бойца на ристалище, т. е. до момента, когда боец надевает шлем и берет в руки щит и меч.
10. В экстренных случаях секундант может просигнализировать судьям об остановке схватки либо остановить бой без права продолжения — «выбросить - полотенце».
11. Секундант может заявить протест, передав в судейство «карточку протеста».

11.0 ВЕСОВЫЕ КАТЕГОРИИ

В номинации «Щит-меч» (щитовики) бои проводятся по весовым категориям.

Боец меньшей весовой категории может заявиться в большую весовую категорию.

Боец не может заявляться в меньшей весовой категории, если его вес превышает обозначенный предел:

- до 70 кг - легкая ;
- до 85 кг - средняя;
- свыше 85 кг — тяжелая.

11.1 Свободные категории

Без весовой дифференциации проходят бои в номинациях «Меч-меч» (мечники), «Двуручный меч», «Лодейня», «Историческое многоборье».

По решению оргкомитета может быть предложена абсолютная категория, в которой могут принять участие финалисты всех весовых категорий.

12.0 ПОДСЧЕТ ОЧКОВ В НОМИНАЦИЯХ (личное первенство)

12.1 «Щит-меч» (щитовики)

Бой ведется до 10 очков при ограничении времени тремя минутами.

В случае, если никто из бойцов не успевает за три минуты набрать 10 очков, поединок продолжается до первого результативного удара (явный «двухочковый» удар).

Поражаемыми участками считаются:

- голова — 2 очка;
- корпус (за исключением области паха) — 2 очка;
- руки (от запястья до плечевого сустава за исключением кисти) — 1 очко;
- ноги (от тазобедренного сустава до колена за исключением коленного сустава) — 1 очко.

Устроители каждого отдельного турнира могут предложить расширить зону поражения, например, ввести колено и голень. В этом случае изменения должны быть представлены участникам одновременно с приглашениями, но не по факту приезда.

Устроители могут расширить зону поражения перед началом турнира, но только при согласии представителей всех команд.

12.2 «Меч—меч» (мечники) (одноручный или полуторный меч)

Бой ведется до 10 очков при ограничении времени тремя минутами.

В случае, если никто из бойцов не успевает за три минуты набрать 10 очков, поединок продолжается до первого результативного удара.

Внимание! Кисть и предплечье боевой руки — непоражаемая зона!

Иначе большинство боев сведется к скучным и банальным подрезам по руке, в результате чего исчезнет зрелищность, темп и сила ударов.

Поражаемыми участками считаются:

- голова — 1 очко;
- корпус (за исключением области паха) — 1 очко;
- небоевая рука (от запястья до плечевого сустава) — 1 очко;
- ноги (от тазобедренного сустава до колена за исключением коленного сустава) — 1 очко.

При обоюдном согласии и наличии полного доспеха, бойцы могут провести бой на двуручном оружии.

Разрешается блокировать боевую руку противника в кисти, предплечья и выше локтя.

Не разрешается блокировать клинок рукой, захватывать лезвие кистью и использовать свободную руку как щит, закрывающий голову. Организатор может предложить увеличение ценности ударов в голову и корпус до двух очков.

Организатор турниров может предложить проведение номинации мечников с так называемыми разводами, то есть с остановкой боя после каждого результативного удара.

Подобные бои, как правило, получаются затянутыми по времени и не имеют той динамики и зрелищности, которыми отличаются безостановочные (тотальные) бои. Только в безразводном поединке боец имеет возможность в полной мере продемонстрировать свой технический уровень и мастерство.

12.2 «Лодейня»

(бой на «бортах» с возможностью использования нестандартного вооружения)

Состязание, когда бойцы находятся на разных досках, закрепленных параллельно друг другу на 30 см от земли.

- ширина доски — стопа, 25-30 см;
- расстояние между досками — дистанция удара (около 1,2 метров);
- толщина и крепеж обеспечивают неподвижность доски (без прогибов и раскочки);
- бой проходит до момента, когда один из соперников потеряет опору и соскочит с «борта»;
- время схватки — одна минута.

Если в течение минуты оба бойца не сошли с «борта», проигравшим считается тот, кто пропустил больше ударов.

Каждое попадание в любую разрешенную зону оценивается в одно очко (нет дифференциации ударов в голову или конечности, ибо попадание в голову несет больший шанс сбить противника с «борта»)

В случае, когда оба противника сошли с «бортов», бой возобновляется (дополнительная минута).

12.3 «Двуручный меч» (при наличии полного доспеха)

Бой ведется до 10 очков при ограничении времени тремя минутами.

В случае, если никто из бойцов не успевает за три минуты набрать 10 очков, поединок продолжается до первого результативного удара.

Поражаемыми участками считаются:

голова — 1 очко;
корпус — 1 очко;
руки (от запястья до плечевого сустава, включая кисть) — 1 очко;
ноги (от тазобедренного сустава до щиколотки, кроме стопы) — 1 очко.

13.0 КОМАНДНОЕ ПЕРВЕНСТВО (проект)

Для участия в командных первенствах формируются команды, способные выступать в основных номинациях: «Щит—меч» (щитовики) и «Меч—меч» (мечники).

Максимальный состав команды — 15 человек:

«щитовики» до 70 кг - 3;
«щитовики» до 85 кг — 3;
«щитовики» свыше 85 кг — 3;
«мечники» без весовой дифференциации — 3;
руководитель команды (тренер) - 1;
запасные бойцы - 2.

Судейская бригада оговаривается отдельно.

Минимальный состав команды — 4 человека:

«щитовик» до 70 кг (он же «мечник») — 1; «щитовик» до 85 кг (он же «мечник») - 1; «щитовик» свыше 85 кг (он же «мечник») - 1; руководитель (тренер) - 1,

В таком варианте каждый из заявленных бойцов проводит все бои за двух отсутствующих «щитовиков» и «мечников».

В других вариантах формирования команды (от 5 до 14 человек), замещение бойцов происходит по тому же принципу в соответствии с правилами.

В случае отсутствия одинаковых по численности команд возможен и другой вариант определения команды-победителя.

Бойцы команд разных городов (регионов, клубов) участвуют в личном первенстве разных категорий и номинаций. По количеству призовых мест, занятых отдельными бойцами, определяется команда, получившая большее количество призовых мест.

14.0 ЗАМЕНА БОЙЦА

В экстренных случаях (форс-мажорная ситуация) команда может заменить бойца, если он вышел в очередной круг, но не может продолжить соревнование.

Выбывший участник заменяется бойцом той же весовой категории либо меньшим по весу бойцом.

Боец, выходящий, на замену должен быть заявлен на турнире в любой из номинаций. Человек, не участвовавший в текущем состязании, на замену не допускается.

В случае отсутствия замены из заявленных бойцов, на замену может выйти капитан команды при условии соответствия весовой категории.

Объективные основания для замены:

- травма, выявившаяся после окончания очередного боя;
- нештатная ситуация, требующая немедленного отбытия участника;
- болезнь участника - высокая температура, приступ аппендицита, обморок и т. п.

В случае, если команда заранее заявила запасного бойца он беспрепятственно заменяет выбывшего.

15.0 РАЗРЕШЕННЫЕ ПРИЕМЫ

1. Зацеп щитом щита противника.
2. Толчок в одно касание щитом или корпусом (не дольше 1 секунды).
3. Наложение щита на щит противника.
4. Поддев щита щитом.
5. Любые удары, исключая попадание в непоражаемые зоны — пах, лицо и т. п.
6. Толчок в одно касание плечом в щит противника (не дольше 1 секунды).

16.0 ЗАПРЕЩЕННЫЕ ПРИЕМЫ И ЭКСТРЕМАЛЬНЫЕ СИТУАЦИИ

1. «СУМО» — целенаправленное выталкивание противника за границу ристалища (прессинговый контакт корпусом или щитом дольше одной секунды):

- 1 раз — предупреждение и минус очко;
- 2 раза — минус два очка;

3 раза — плюс два очка противнику.

2. ВЫХОД ЗА ГРАНИЦЫ РИСТАЛИЩА

вовремя маневрирования либо в результате действий противника:

1 раз — предупреждение и минус очко;

2 раза — минус два очка;

3 раза — плюс два очка противнику

При условии, что соперник не занимался «сумо».

3. УДАРЫ РЕБРОМ ЩИТА в голову в ходе

или в клинчевой ситуации: раз — предупреждение и минус очко;

2 раза — минус два очка;

3 раза — плюс два очка противнику.

Категорически не допустимы «предупреждения за опасную работу щитом». Судья должен четко видеть конкретный удар ребром щита. Он либо есть, либо его нет!

Если боец сам налетел на статичный щит или щит в момент атаки коснулся головы внутренней или внешней плоскостью, то запрещенного удара нет.

4. ПАДЕНИЕ БОЙЦА закономерное и случайное (неспособность защищаться в результате разрешенных действий противника):

1 раз — предупреждение и минус одно очко;

2 раза — минус два очка;

3 раза — плюс два очка противнику.

5. ЗАХВАТЫ ЛАДОНЬЮ БОЕВОЙ ЧАСТИ *

ОРУЖИЯ (клинок, рубящая грань, наконечник):

1 раз — предупреждение и минус очко;

2 раза — минус два очка;

3 раза — плюс два очка противнику. Технические зажимы щитом, локтевым сгибом или подмышкой допускаются.

6. ПОДНОЖКИ:

1 раз — предупреждение и минус очко;

2 раза — минус два очка;

3 раза — плюс два очка противнику. Если боец спотыкается о статичную ногу противника, это не расценивается, как подножка.

7. УДАРЫ В КИСТЬ - целенаправленные удары в кисть, расположенную не на траектории основных ударов, а в стороне от корпуса и головы, или на траектории атаки:

1 раз — предупреждение и минус очко;

2 раза — минус два очка;

3 раза — плюс два очка противнику.

8. УДАРЫ НАВЕРШИЕМ или перекрестьем в лицо:

1 раз — предупреждение и минус одно очко;

2 раза — минус два очка;

3 раза — дисквалификация до конца турнира, т. к. боец не умеет контролировать свои действия.

9. УДАРЫ НОГАМИ (опасное действие, снижающее боеспособность):

1 раз — предупреждение и минус очко;

2 раза — минус два очка;

3 раза — дисквалификация до конца турнира, т. к. боец не умеет контролировать свои действия.

10. КОЛЮЩИЕ УДАРЫ (опасное действие, чреватое тяжелым травматизмом):

1 раз — предупреждение и минус очко;

2 раза — минус два очка;

3 раза — дисквалификация до конца турнира, т. к. боец не умеет контролировать свои действия.

11. ПОТЕРЯ ОРУЖИЯ

по неосторожности либо в результате действий соперника наказывается штрафными очками.

Каждая потеря оружия — минус 2 очка.

Допускается «благородный отказ». Соперник может сообщить судьям о своем отказе от преимущества в

2 очка. В этом случае потерявший оружие ! продолжает бой без штрафных очков.

12. УДАРЫ В ПАХ рукой, ногой, оружием (опас-действие, резко снижающее боеспособность):

1 раз — предупреждение и минус очко;

2 раза — минус два очка;

3 раза — дисквалификация до конца турнира, т. к. боец не умеет контролировать свои действия.

13. ДОБИВАНИЕ УПАВШЕГО «лежачего» противника - недопустимое поведение.

Дисквалификация до конца турнира, т. к. боец не умеет контролировать свои действия.

Боец может обозначить свои результативные удары по падающему противнику легкоконтактными движениями.

14. ОСОЗНАННОЕ ОСКОРБЛЕНИЕ противника, четко слышимое судьями - недопустимое поведение.

Дисквалификация до конца турнира, т. к. боец не умеет контролировать свои действия.

15. ТРАВМИРОВАНИЕ ПРОТИВНИКА запрещенным действием или приемом. Дисквалификация до конца турнира.

Три предупреждения за один бой по разным пунктам — проигрыш.

Дисквалификационные предупреждения (по пунктам 7, 8, 9, 10) накапливаются за турнир и могут привести к дисквалификации.

16.1 ПАДЕНИЕ БОЙЦА

Падением считается беззащитное беспомощное положение бойца, когда ристалища (земли) касаются корпус бойца либо четыре конечности (руки и ноги) и он не может занять исходное положение за 1,5 секунды.

Если боец споткнулся или поскользнулся (коснулся коленом, двумя коленями, коленями и одной рукой), но способен быстро занять исходное положение, сохраняя возможность защищаться мечом, щитом, уходом—свилей, то падение не защищает.

17.0 НЕ ЗАСЧИТЫВАЮТСЯ

Сомнительные, не акцентированные и случайные удары.

Скользкие удары по отвисающей кольчуге.

Скользкие удары по краю доспеха.

Удары через оружие (удары, потерявшие силу после контакта с оружием противника).

Удары сошедшие со щита.

Чиркающие удары по касательной траектории.

Удары плашмя — похлопывания.

Явные кистевые удары — пятнашки.

18.0 РАВНЫЙ СЧЕТ ИЛИ СПОРНАЯ СИТУАЦИЯ

Поединок продолжается до первого результативного удара. Удар должен быть явным «двухочко-вым» попаданием в корпус или голову.

19.0 ЗАЯВЛЕНИЕ ПРОТЕСТА

Протест подается капитаном команды. При отсутствии команды боец имеет право подать протест лично.

Протест рассматривается в течение турнира (по возможности одномоментно либо в перерыве между номинациями и категориями). По рассмотрении вопроса и результатам просмотра видеозаписи выносятся решение о «перебоекке» либо утверждается ранее принятый результат.

- Организатор подготавливает единые бланки карточки протеста, которые вместе с протоколами находятся у секретаря и выдаются по требованию участников.

БЛАНК ПРОТЕСТА

В случае разрешения протестовой ситуации в пользу заявителя, виновные судьи получают предупреждение.

В СУДЕЙСКУЮ БРИГАДУ ТУРНИРА

ПРОТЕСТ

Команда (боец) клуба..... в лице

заявляет протест в связи с необъективным судейством.

Бой в номинации весовая категория..... кг

Суть протеста:

Игнорирование запрещенного приема (некомпетентность судей).....

Игнорирование результативных ударов (некомпетентность судей).....

Неверный подсчет очков.....

Необъективные претензии судейства.....

Нарушение базового свода правил в пункте №.....

Прошу принять меры по разрешению данной ситуации. Дата Время

Подпись

Судья, получивший три предупреждения по результатам соревнований, получает «позорную карточку» — дисквалифицируется.

Предупреждения аккумулируются в течение сезона.

20.0 ВООРУЖЕНИЕ

Бойцы имеют право вести бой любым тяжелым клинковым оружием, имеющим соответствующие правилам параметры:

20.1 В категории «Щит—меч»

Длина клинка (от перекрестья до острия) -от 60 до 80 см.

Масса оружия — от 1200 до 1800 г. Толщина рубящей кромки - 1,7-2,5 мм.

Диаметр закругления острия клинка (за исключением фальшионов и сабель) — не менее 1,5 см.

Размер щита по максимальной стороне — не более 70 см.

Хват щита — произвольный.

20.2 В категории «Меч—меч»

Длина клинка (от перекрестья до острия) -от 60 до 110 см.

Масса оружия — от 1200 до 2000 г.

Толщина рубящей кромки - 1,7 — 2,5 мм.

Диаметр закругления острия клинка (за исключением фальшионов и сабель) — не менее 1,5 см.

20.3 В категории «Нестандартное вооружение» и «Лодейня»

Щит (или его отсутствие) выбирается бойцом произвольно.

Диапазон — от «брокеля» до «капли».

Оружие не ограничивается по массе и длине.

Толщина рубящей кромки клинкового оружия — 1,7 — 2,5 мм.

Толщина рубящей кромки топоров — не менее 2 мм.

Диаметр закругления острия клинка (за исключением фальшионов и сабель) — не менее 1,5 см.

20.4 В категории «Двуручный меч»

Длина клинка (от перекрестья до острия) — не менее 100 см.

Масса меча — от 1500 грамм. Толщина рубящей кромки - 2,0 — 2,5 мм. Диаметр закругления острия клинка (за исключением фальшионов и сабель) - не менее 1,5 см.

21.0 ЗАЩИТНАЯ ЭКИПИРОВКА

Учитывается вес всего снаряжения без щита и меча: шлем, доспех, наручи, перчатки, подцоспеш-ник, налядвенники, поножи, скрытые амортизаторы и щитки.

Минимальный общий вес доспеха для мужчин должен быть не менее 20 кг, для юниоров и женщин — 10 кг.

В случае недостаточного веса доспеха боец должен дополнить общий вес добавочными грузами.

21.1 Защита головы

Защитой головы является сферический, цилиндрический или конический шлем из нецветного металла толщиной не менее 1,5 мм. Подшлемник должен обеспечивать достаточную амортизацию и надежную посадку на голове (шлем не должен соскальзывать и перекручиваться при движении).

Шейно-ключичная область должна быть защищена «ошейником», бармицей (кольчужной, ламил-лярной и т. д.) либо нижним краем шлема.

Бармица должна иметь внутренний амортизатор, надежно защищающий лицо при ударе (эквивалент войлочного листа 15-20 мм)

Без достаточной защиты головы и шеи боец на ристалище не допускается.

21.2 Защита корпуса

Доспех (кольчужный, пластинчатый, чешуйчатый, комбинированный и т. д.) должен защищать корпус как спереди, так и сзади. Стандартная длина доспеха — до середины бедра.

Поддоспешник является амортизатором и страхующим элементом в точках соприкосновения: оружие — доспех — тело.

Особое внимание должно обращаться на области плечевых суставов, ключиц, нижних ребер, тазобедренных суставов и выступов подвздошных костей.

Без достаточной защиты корпуса боец на ристалище не допускается.

21.3 Защита ног

Включает в себя налядвенники, наколенники и поножи (на голень). Если у бойца отсутствует ан-туражная внешняя защита ног, должны быть применена другая защита, обеспечивающая надежную защиту бедра—колена—голени.

Это могут быть щитки хоккейные, роллерные, мотокроссовые, футбольные и т. д., скрытые под верхней одеждой.

Без достаточной защиты ног боец на ристалище не допускается.

21.4 Защита рук

Состоит из боевых рукавиц (перчаток), наручей, налокотников и защиты плечевого отдела руки (выше локтя). Если наруч заходит выше линии локтя, либо охватывает локоть полусферой, применение налокотника не обязательно.

Защита выше локтя осуществляется либо рукавами доспеха, либо внешними антуражными щитками, либо скрытыми под одеждой амортизаторами (хоккейные, роллерные, мотокроссовые, футбольные щитки).

Без достаточной защиты рук боец на ристалище не допускается.

21.5 Защита паха

Должна осуществляться длинным подолом доспеха либо стандартной спортивной «раковиной» (жестким бандажем)

Без защиты паха боец на ристалище не допускается.

22.0 ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ БОЕВ (по дням и часам)

Порядок и сетка проведения боев устанавливается организаторами турнира и сообщается участникам одновременно с приглашением на турнир.

23.0 СНЯТИЕ С БОЕВ

1. Спортсмен не допускается к участию в боях, при отсутствии надлежащего снаряжения или при несоответствии оружия требуемым стандартам.
2. Спортсмен снимается с турнира в случае дисквалификации.
3. Спортсмен имеет право (в случае травмы или форс-мажорных обстоятельств) отказаться от участия в турнире по собственному желанию. При этом его квалификационная категория (рейтинг) сохраняется.

24.0 ВНЕСЕНИЕ ИЗМЕНЕНИЙ В БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА

Организатор турнира может изменить некоторые пункты правил на свое усмотрение. Учитывая тот факт, что базовый свод составлен и скорректирован с учетом мнения представителей многих клубов Москвы и регионов, изменения могут касаться лишь немногих отдельных пунктов. Поэтому на этапе приглашения участников организатор просто добавляет в пакет документов уведомление — лист изменений по определенной форме: УВЕДОМЛЕНИЕ

На время проведения турнира (чемпионата) в городе месяца года в базовый свод правил будут внесены следующие изменения.

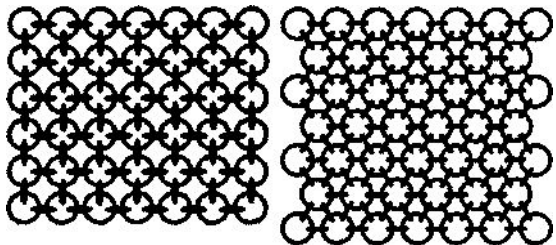
1. В пункте . подсчет очков проводится по системе
2. В пункте наказание за нарушение
3. В пункте зона поражения ограничивается областью и т. д.

25.0 СОРЕВНОВАНИЯ ЮНИОРОВ И ДЕВУШЕК

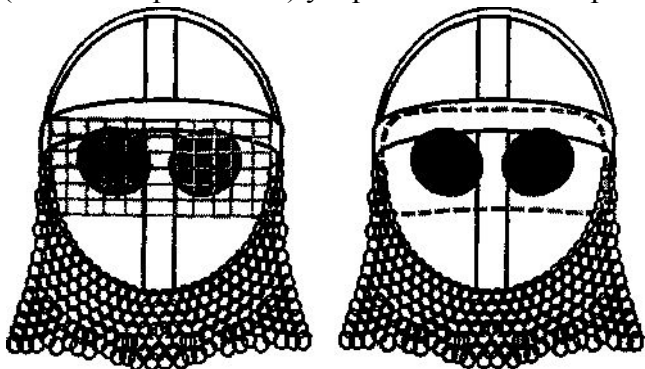
В соревнованиях юниоров и девушек за основу принимаются стандартные регламент и правила с поправками в пунктах: характеристики оружия, защитное снаряжение и время поединка.

ПРЕДЛАГАЕТСЯ:

1. Вес оружия - от 900 до 1300 грамм.
2. Защитное снаряжение дополняется решеткой на глазницы с ячейкой не более 10 X 10 мм или кольчужным полотном-маской, связанным «крестом» либо «цветком».



Несмотря на то, что колющие удары запрещены, в глазницу все же может попасть случайный (неакцентированный) удар. В связи с этим решет-



ка или кольчужная маска, закрепленные на шлеме, должны выдерживать падение меча острием вниз с высоты двух метров.

3. Ввести обязательные элементы защитного снаряжения: латная перчатка, поддоспешная грудная кираса из пластика, войлока и т. п. (для девушек).
 4. Время схватки, кроме «Лодейни», ограничить двумя минутами.
- Учитывая минимальную потенциальную травматичность, можно рекомендовать для юниоров и девушек соревновательные бои в номинации «Лодейня» с высотой бортов не выше 10 см.

Подсчет очков и оценка победы:

- каждое попадание — 1 очко;
- падение (сход) с «борта» — проигрыш.

26.0 ЛИЦЕВАЯ ОБЛАСТЬ

Лицевой областью шлема считается участок, верхняя граница которого проходит в 15 мм от глазницы, нижняя граница ограничивается линией шеи, боковые границы составляют вертикальные линии по внешнему краю глазниц.

Определение дано для турниров, где лицевая область считается непоражаемой зоной.

27.0 ПРИЗОВОЙ ФОНД

1. Призовой фонд, если таковой имеется, а так же условия распределения призов объявляются перед началом боев на собрании представителей команд.
2. Количество призов и их содержание (грамоты, дипломы, медали, ценные подарки и т. д.) должны быть известны и заявлены официально в бланке вызова.
3. Недопустима ситуация, когда призы внезапно появляются или столь же внезапно исчезают в финале соревнований либо переходят в иные, нежели было заявлено, категории.

28.0 ФОТО- и ВИДЕОСЪЕМКА

1. Видеоаппаратура, зрители, пресса и т. д. располагаются за зоной безопасности.
2. Участвующие команды, судейский корпус и представители федерации имеют полное право на видеосъемку.
3. Профессиональная видеосъемка (BETACAM, DVD) проводится по договоренности с организаторами

турнира.

4. Фотосъемка проводится без ограничения.

5. Фотовспышкой разрешается пользоваться в исключительных случаях, когда оба противника расположены боком к объективу (за нарушение выносится предупреждение, а при вторичном нарушении фотограф удаляется).

ТУРНИРНЫЙ КОДЕКС*

НЕ ВОЗБРАНЯЕТСЯ

* Относиться друг к другу с приязнью, доброжелательностью и уважением, ибо нет промеж нас врагов - лишь соперники!

Не все гости прибыли со своими сердоболыш - посему имейте почтение и не позволяйте обидных выкриков и насмешек!

-Исполнять на радостях «танец орла».

Ради куражу подбадривать бойцов и себя молодецким посвистом и криками.

• Пить пиво умеренно, веселья ради!

Приведенный текст не является официальным документом отражает общую суть и традиционный добрый дух существующих ратоборческих состязаний-Прим. авт.

ЗАЗОРНО

1. Сквернословить или грубить (кроме нецензурных выражений на японском, китайском и чукотском языке)

2. Гадить вокруг себя мусором XX века (фантиками, бутылками, сникерсами, памперсами, окорочками, бычками, спичками, пачками и т. д.).

3. Хлебать «горькую» без меры.

ВАЖНО

Добрым молодцам: не поить ратоборцев до 20.00.

Красным девицам — не соблазнять ратоборцев до 21.00

Не гневите богов, и да пребудут с вами удача и успех!

ТОТАЛЬНЫЙ БОЙ (проект)

На данный момент отрабатываются правила нового вида состязаний в историческом фехтовании. Это относительно жесткие правила, имеющие меньше ограничений по ведению боя и требующие от бойцов больше реальных боевых навыков.

Например, время боя ограничивается тремя минутами без ограничения очков. Проигравшим считается упавший противник, не сумевший встать до получения финального удара (четко обозначенный добивающий удар в разрешенную зону: голова-корпус, за исключением запрещенных областей).

Поединки в суровых условиях тотальной схватки опробованы «Ассоциацией вольного боя» и постепенно привлекают все большее количество участников, желающих испытать свои силы

ТУРНИР «ЗАРЕЧЕНСКАЯ СЕЧЬ»*

КОНЦЕПЦИЯ и ПОЛОЖЕНИЕ

Участвуют только лучшие бойцы страны, призеры и чемпионы региональных, Российских и международных турниров.

Ежегодно в городе Заречный в дни проведения официального турнира проходят закрытые бои престижа — «Зареченская Сечь».

Основной целью турнира является определение истинного уровня исторического фехтования в России. Полученная на «Сече» информация может представлять интерес как для начинающих клубов, так и для сформировавшихся бойцов.

Бои проходят не за призы и не за звания. Результаты поединков не освещаются в прессе и не заносятся в спортивные протоколы. Бои проходят исключительно для определения истинных мастеров тяжелого клинкового оружия.

НА СЕЧЕ:

1. Формируется «пятерка» — российский рейтинг пяти лидирующих бойцов,

2. Определяется лучший боец России.
3. Рассматриваются кандидатуры участников турнира на следующий год.
4. Проводится семинар мастеров, ознакомление с фехтовальной техникой, снаряжением и т. д.
- 5- Проходит «Ярмарка ремесел», на которой участники могут приобрести или выменять необходимый антуражный товар, снаряжение, вооружение.

** Турнир проводится в городе Заречный (Пензенской асти), находящемся в 20 минутах езды от Пензы*

УСЛОВИЯ ДОПУСКА

В турнире принимают участие бойцы не ниже уровня призеров региональных турниров.

1. «Зареченская Сечь» — закрытое мероприятие, в котором участвуют только приглашенные бойцы.
2. Допуск обеспечивает специальное приглашение и именной серебрянный медальон, остающийся участнику на память.
3. Приглашение и медальон получают лучшие бойцы России и зарубежья.
4. Приглашение на «Сечь» вручает представитель организаторов.
5. Решение о вручении приглашения основано на знакомстве с бойцом, определенной информацией о его уровне и т. п.
6. Боец, желающий получить приглашение, может предоставить организатору видеоматериал с записью своих поединков. По ознакомлении с уровнем спортсмена организатор принимает решение об участии претендента.

В случае отсутствия у бойца собственных видеозаписей, он может предоставить рекомендацию трех бойцов, имеющих официальное приглашение и согласных поручиться за боевой уровень претендента.

ПРАВИЛА

1.
В основе правил и судейства лежат стандартные правила ОИФ ФФР. Бои проходят в категории «Щит-меч» (шит стандартный, меч произвольный).
По обоюдному согласию бойцы могут провести поединок на договорном оружии, по договорным правилам.
2.
Бои судят независимые судьи в количестве двух (четырех) человек.
Боец имеет право однократной замены судьи или пары судей на других из числа приглашенных судей.
Бои за звание лучшего бойца судят 6 судей (2 — попадания в голову, 2 — попадания по корпусу, 2 — попадания по рукам и ногам).
3.
Каждое спорное решение судей, кроме очевидных, одновременно контролируется на широкоформатном мониторе в режиме рапида.
4.
Первый круг боев проходит в двух весовых категориях — до 80 кг и выше 80 кг. Каждый боец проводит 2 боя. Боец, проигравший оба боя, выбывает из дальнейшей борьбы.
5.
Бои второго круга, полуфинальные и финальные бои проходят без весовой дифференциации по олимпийской системе.
6.
Определившаяся пятерка сильнейших проводит бои по договоренности — «Меч—меч» или «Щит—меч». В случае отказа одного из бойцов драться яа предложенном оружии, спор разрешает жребий (соперники мечут «кости», и спор решается в пользу того, кто выбросит большее число).
7.
При определении «Лучшего бойца России» претенденты проводят два боя в категориях: «Щит-меч» и «Меч-меч». В случае равного счета, 1роводится третий бой на двуручных мечах (если арсенале бойцов «двуручник» отсутствует то, не для поединка предоставляет организатор).
- 8.

Лучший боец прошлого года участвует в «Сече» на общих основаниях.

9.

До двух выходов с ристалища боец не наказывается. После третьего выхода бой прекращается за явным преимуществом.

10.

Для более жесткого судейства и сокращения спорных ситуаций вводится легко ликвидируемая и обновляемая маркировка бедра и лицевой части шлема.

Наличие и характер повреждения маркировки позволяет сделать четкий вывод о попадании, силе и характере удара.

11.

Боец, осквернивший себя некорректным поведением, хамством, или грязной манерой боя, получает «позорный билет домой». Устроитель оставляет за собой право предать данный факт гласности.

12. Обязательные элементы защитной экипировки:

- латные перчатки;
- защита ног от бедра до середины голени;
- добротная защита ключично-шейной области;
- наличие фиксирующего ремня на шлеме. При отсутствии необходимого снаряжения боец на ристалище не выпускается.

13.

Призовой фонд не выражается деньгами или ценными подарками, не относящимися к теме мероприятия.

Каждый участник увозит с собой именной жетон, подтверждающий что он в ... году значился в числе лучших бойцов России.

Пятерка лидеров получает дополнительный жетон с отметкой «1 из 5».

Лучший боец года награждается заречеиским клинком — оружием с боевой балансировкой и гарантией на 2,5 года.

«ЩИТЕНЬ»

Руководители: Вадим Кондратьев (инструктор по фехтованию), Александр Антонович (инструктор славяно-горицкой борьбы), Александр Маркин (технический инструктор).

Датой рождения клуба считается июль 1998 года. Первое турнирное выступление состоялось в сентябре 1998 года в Москве. Динамику развития клуба можно проследить по результатам турниров, в которых принимали участие члены клуба.

«Меч России — 98», г. Москва

(первое участие)

«Архангельск — 98»

(3-е место в категории «Щит—меч» свыше 90 кг, 3-е место в категории «Меч—меч»)

«Москва — 99»

(2-е место в категории «Щит-меч» свыше 90 кг)

«Сарато» — 99»

(1-е ксцо в категории до 70 кг, 2-е место в категории до 90 кг, 2-е место в категории свыше 90 кг 2-е место в командном первенстве)

«Меч России — 99», г. Москва «Щитень» становится чемпионом России 1999 года. 1-е место в командном первенстве, 1-е место в категории "Щит-меч" до 70 кг, 1-е место категории "Меч-меч", 2-е место в категории «Щит-меч» до 70 кг, 2-е место в категории г-меч" до 85кг.

Турнир «Зареченская сечь»

Турнир тяжеловесов свыше 85 кг «Прометей -2000», г. Москва

(1-е место, 2-е место)

Бойцы клуба, вошедшие в сборную России 2000 года: Шкуров Сергей, Майоров Максим, Кузнецов Василий, Стариков Михаил, Кондратьев Вадим.

В клубе сформировался коллектив мастеров, специализирующихся на изготовлении турнирного снаряжения. На сегодняшний день мастерами клуба изготавливается высококачественное турнирное

снаряжение, по надежности и удобству признанное оптимальным. Зареченские мечи, топоры и кольчуги получили высокую оценку лучших практикующих бойцов и специалистов многих клубов. В Москве это — «Наследие предков», «Легенда», «Стальное копье», «Коло», «Варяг», «Московия», «Братство Грааля», «Серебряные волки», «Ратник».

С 2000 года «Щитень» выполняет отдельные сторонние заказы. В перечень заказных изделий входят и некоторые турнирные образцы, которые прежде изготавливались только для членов клуба (шлемы, рукавицы, обувь, копья).

Изготовление в разной комплектации по стандартным типологиям или персональным чертежам.

Оружие и снаряжение:

1. Кольчуги и байданы с заваренными плоскими кольцами (О внутр. - 8 мм, О внешн. - 12 мм, толщина - 1 мм), а также бармицы, топики и т. д.
2. Шлемы: толщина 1,5-2 мм, стандартные ан-туражные (с бармицей и т. д.) или турнирные (универсальные с ошейником).
3. Рукавицы турнирные латные, крупноsegmentные: толщина 1-2 мм.
4. Обувь турнирная (см. на обложке).
5. Мечи турнирные любой конфигурации (от стандарта до двуручника).
6. Топоры, секиры любой конфигурации.
7. Наконечники копий, сулиц.
8. Сабли и фальшионы турнирные (от стандарта до двуручника).
9. Клинки для катан, вакизачи и т. п. — простые рабочие, турнирные и спецпакетные (с линией «хамон»)
10. Ножны.
11. Литье (медь, латунь, бронза).

Сопутствующие тренировочные аксессуары:

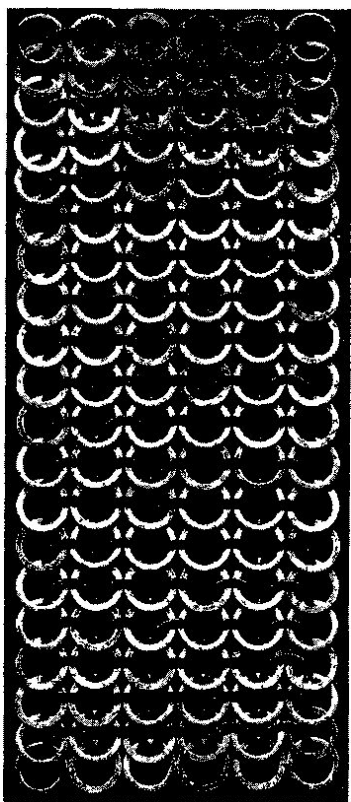
1. Шлемы амортизирующие для занятий рукопашным боем открытые и с сетчатой маской.
2. Дерчатки для рукопашного боя.

С 2001 года

3. Видеокассеты с записями различных боев 1997-2000 гг., дающими общее представление об историческом фехтовании.
4. Видеокассеты зареченской школы ИФ: фильм первый «Методики первой ступени» и фильм второй «Боевой аспект».

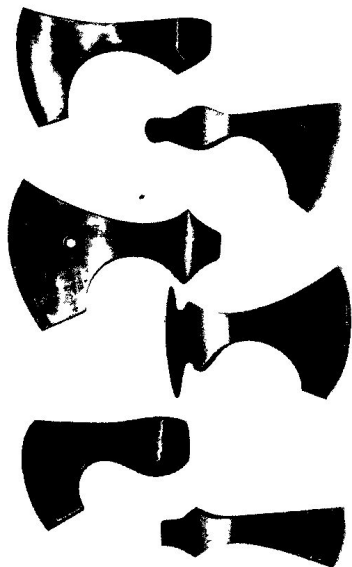


Мечи турнирные любой конфигурации (от стандарта до двуручника).

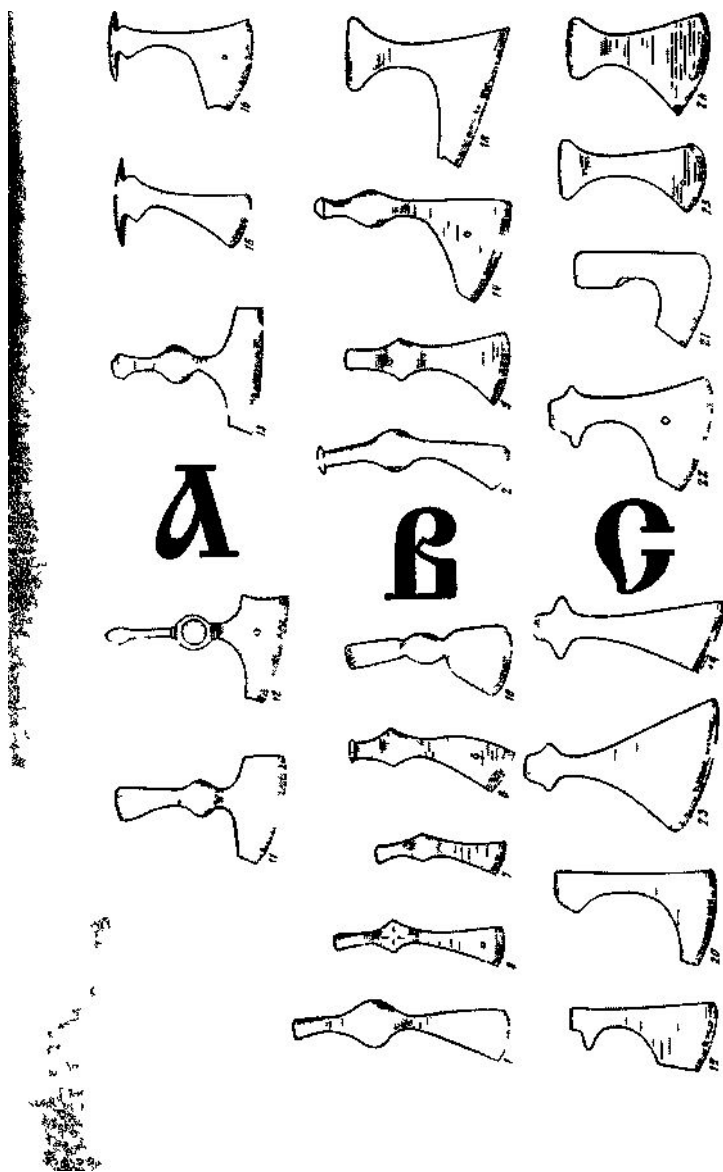


Кольчуги и байданы
заваренными плоскими кольцами (О внутренний 8 мм, В внешний — 12 мм, толщина - 1 мм), а также
бармицы, толики и т. д.

Зареченская школа



Турнир «Зареченская сечь»



Топоры и секиры любой конфигурации.

А -Уровни сложности топоров: высокий, В — средвдш, С — обычный.

ДЛЯ РУКОВОДИТЕЛЕЙ КЛУБОВ, ТРЕНЕРОВ И ПРАКТИКУЮЩИХ БОЙЦОВ

С 2001 года зареченский клуб «Щитень» проводит семинары по историческому фехтованию. Продолжительность семинара 5-9 дней. Участники обеспечиваются проживанием и двухразовым питанием. Аспекты проведения семинара:

1. Базовая техника зареченской школы ИФ в рамках I ступени.
2. Продвинутая техника и тактика -II и III ступень
3. Тренировочное снаряжение, снаряды, тренажеры.
4. Полигонные тренировки, тотальные бои, судейство, правила.
5. Анализ видеоархивных материалов.

Возможен выезд инструкторов по заявкам клубов и учебных учреждений России и ближайшего зарубежья.

Сборная клуба «Щитень» готова принять участие в турнирах других клубов (в любых номинациях и категориях, по любым правилам, кроме легко-контактных и игровых).

Авторы книги с благодарностью примут любую информацию о существующих клубах, дружинах и объединениях, занимающихся историческим фехтованием. Это позволит полнее отобразить в следующей книге весь спектр коллективов России и ближайшего зарубежья.

Готовится к изданию вторая книга по историческому фехтованию «Боевые аспекты». Клубы,

организации и мастера ремесел, желающие разместить свою информацию в этом издании, могут обратиться по адресу:

440901 г. Заречный ул. Ленина д. 35, кв.10 Клуб

«ЩИТЕНЬ»

Кондратьев Вадим Вадимович

или по e-таП: rгокто@аНа.ги, ти5еит@?.а(о.ги

Конверт с обратным адресом упростит и ускорит процедуру ответа.

Для экстренной информации тел.: 8-(84149)-354-63 или e-mail: kvk@zato.ru для Вадима Кондратьева.

Убедительная просьба отзывы и критику направлять по почте.

ВНИМАНИЕ!

Мы ищем единомышленников, способных помочь в реализации давно задуманного проекта международного турнира «Железная Европа».

Необходима реальная информация и выходы на контакт с аналогичными клубами дальнего зарубежья, способными встретиться на ристалище с российскими бойцами (в полный контакт). На данный момент могут быть выставлены сборные России, Украины, Беларуси.

Любой откликнувшийся окажет неоценимую помощь, ибо мы верим, что и в других землях есть достойнейшие бойцы.

Заранее благодарны за содействие!

Всегда лицом к Вам!

«ЩИТЕНЬ»

Отделение исторического фехтования откликнется на любые предложения по спонсорской помощи в организации спортивных мероприятий. ОИФ рассмотрит предложения предприятий, му-1, учебных заведений, клубов, домов культуры и т.д. по организации выставки-продажи предметов Исторической реконструкции, украшений, аксессуаров, а также турнирного снаряжения и вооружения для исторического фехтования. Подобная точка позволит любому интересующемуся познакомиться и приобрести изделия мастеров России, работающих в данном направлении, а также послужит популяризации исторического фехтования.

ДРУГИ



www.tgorod.go.ru

Само собой разумеется, что в тематике исторического фехтования осталась масса интересного. По известным причинам в одной книге невозможно даже кратко остановиться на всем многообразии аспектов этого движения. Однако на сегодняшний день читатель в силах сам найти ответы на большинство возникающих вопросов, было бы желание!

Мы в свою очередь готовы подсказать, где можно почерпнуть новую и полезную информацию.

www.tgorod.go.ru

На этом сайте каждый получит возможность узнать:

- Как и из чего изготовить тот или иной аксессуар, деталь снаряжения или костюма.

- Где и почем можно заказать то, что сложно сделать самому.
- Где, когда и какие мероприятия проходят в России и за ее пределами и т. д.

Сайт «Тоже Город» очень удобен и имеет запоминающийся дизайн, наилучшим образом отражающий историческую тематику.

Спектр интересов посетителей весьма широк: от профессионалов историков и спортсменов-фехтовальщиков до адептов ролевого движения и «ортодоксальных толкиенистов». На «Тфоруме» любой найдет внимание и цивилизованный прием Тгоро-жан. Обстановка приятная, даже уютная. В общем встретят, примут, выслушают, подскажут, помогут.

Думается, что именно «Тгород» в ближайшем «будущем сможет стать одним из основных сайтов данной тематики. Хочется позволить себе дерзостью от имени Бургомистра сказать всем: «ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ!».

Дадут боги, там и встретимся!

В качестве иллюстрации приведем небольшие фрагменты материалов, выложенных на «Тгороде».

О холодном оружии...—

Прошу обратить внимание на то, что данная статья адресована тем, для кого слово «меч» не означает только лишь обоюдоострое колюще-рубящее оружие с длинным прямым клинком. И не говорите, что я вас не предупреждал.

Существуют и повсеместно распространяются ряд заблуждений относительно параметров клинкового оружия (я имею в виду кинжалы и мечи и т. п.), а именно мнения о размерах и балансе. Кто-то (хотел бы я его увидеть) постулировал, что «центр тяжести меча должен находится на лезвии на расстоянии ладони (кулака, пальца, 10 см и т. п.) от гарды. Все остальное оружие считать не сбалансированным!» Хочется верить, что этот человек или люди действительно умеют обращаться с клинком, хотя, боюсь, моим надеждам не суждено сбыться... Так какие же размеры должно иметь оружие и как его надо балансировать? Сейчас попробуем разобраться.

Могу Вас заверить, уважаемые господа, что вес, размеры и баланс оружия - чисто субъективные параметры, которые определяются пристрастиями и физическими данными владельца, а также функциями на оружие возложенными. Существуют лишь некие правила балансировки — для рубки рекомендуется одно положение центра тяжести, для уколов — другое. Продиктованы они не законами людскими но законами природы (см. школьный курс физики). Ограничения же накладываемые на вес и размеры клинков зависят только от их владельца. Смешно слышать, когда кто-то говорит: «У «полуторного» меча длина лезвия должна быть ... см, а рукоятки ... ладоней» Чьих ладоней? А если я на две головы ниже, а руки до колен? Мне кажется, что они забывают добавить слова «моего меча» или «меча, который я когда-то держал в руках».

Интуитивно понятны некоторые диапазоны длин и размеров, продиктованные скорее здравым смыслом и техникой применения, нежели названиями конкретных моделей и типов. Сложно себе представить двуручный меч длиной 25 см, также как и кинжал в рост человека (не карлика!!!). Это в спорте все должно быть одинаковым, а в поединке каждый использует то, что ему больше всего подходит (хоть руками маши-те!). Главное, чтобы оружие не мешало своему хозяину! Оружие - это, если хотите, часть тела. Вы слышали, что бы кто-то говорил, что правая рука должна быть длиной 60-65 см и весом 4,5 кг, а иначе эта рука левая, или вообще - нога? То-то, не слышали. А если б слышали, то долго бы и гадко смеялись.

Еще один аспект - терминология. Мое личное мнение состоит в том, что названия двуручный, одноручный, полутораручный обозначают не длину клинка Или (не дай бог!) рукояти, а превалирующий способ применения. Конечно, если сравнить размеры и пропорции длинного клинкового оружия, изготовленного за период с XI по XVI века, то легко обнаружить корреляцию между размерами и способами применения. Отсюда распространенное заблуждение - привязывать название к размерам и пропорциям, а не к функции. Эта казалось бы несущественная ошибка, ведет к существенному непониманию развития и применения холодного клинкового оружия. Не забывайте: первична все-таки функциональная сторона дела, а не внешний вид.

Внешний вид (читать форма клинка и рукояти) - вещь тоже не однозначная. Поверьте, доказывать, что

данный образец относится к тому или иному типу только потому, что у него чуть сильнее изогнута гарда или чуть длиннее рукоять не стоит. Это вопрос классификации, который так однозначно и не решен до сих пор. Существует множество переходных образцов, которые относят то к одной группе, то к другой (зависит от того, какие книги читал классифицирующий). Мне, например, абсолютно все равно, как кто-либо классифицирует мой меч, от этого он (меч) хуже не станет.

Думаю из приведенных сбивчивых рассуждений многие поняли, что оружие себе надо выбирать так, чтобы оно соответствовало только вашим требованиям (вес, баланс, пропорции и размеры), а не требованиям какого-нибудь «волка» или «берсерка».

И последнее, на чем бы мне хотелось остановиться - отношение к(с) оружию(ем). Его надо УВАЖАТЬ и ЛЮБИТЬ, если возлагаешь на него что-то, кроме руки, красивым жестом. Тот, кто не уважает собственное оружие, не достоин его носить. Тот же, кто не уважает оружие других, сам не достоин уважения. Попробуйте-ка на глазах мастера воткнуть его клинок в землю - «пусть постоит». В лучшем случае вы у этого мастера ни одного клинка больше не получите, а в худшем... И не хватайтесь за лезвие руками - это просто дурной тон (в очередной раз обнаружив на своем клинке отпечатки чьих-то потных кривых пальчиков я зарекся давать оружие кому-либо в ком не уверен на все 100%, а их не так уж много).

Пожалуй все. Немного эмоционально, но это ничего. Если хотите обсудить детали - пишите.

Беседы по технике боевого фехтования

Введение

У всех людей руки и ноги сгибаются в одну и ту же сторону, и нет среди всех возможных движений таких, которые вы не в силах бы были придумать и научиться выполнять самостоятельно.

Юрий Юрьевич Сенчуков, Учитель и Мастер.

Прежде, чем начинать уроки и дискуссии в нашем Зале, всем присутствующим здесь ныне и пока только собирающимся почтить нас своим присутствием, опытным бойцам, прошедшим десятки схваток, и зеленым новичкам, боящимся удара, всем, постигающим науку жить и выживать в до-дзе и всем, чье сердце навсегда отдано сокрушительным размахным движениям кулачного боя стоит задать себе несколько элементарных вопросов. Эти вопросы я задавал многим моим знакомым и сам себе на протяжении всего периода моего увлечения боевыми искусствами вообще и фехтованием в частности. Самое интересное состоит в том, что с течением времени ответы на них у каждого человека достаточно резко изменяются. С моей точки зрения, уже сам факт наличия столь резких перемен доказывает значимость аспектов жизни людей, затрагивающихся этими вопросами.

Вот они

1) что есть бой? 2) Какова цель боя? 3) Каков наиболее оптимальный путь достижения этой цели? Дабы избежать косвенного влияния моего миропонимания на Ваши ответы, я не буду приводить здесь собственную точку зрения, к тому же она, естественно, достаточно ярко проявится в нашем дальнейшем разговоре. А пока, давайте отворим тяжелые двери из ирландского бука и вступим на отполированные тысячами ног напольные дубовые панели нашего Вечного Фехтовального Зала

Беседа первая

Итак, мы вошли! Первое, что обычно бросается в глаза новым гостям, это относительно небольшой размер нашего Зала. А зачем он нам, большой-то? Мы же в нем не стометровки бегать собрались! Зато Зал прекрасно освещен и через его широкие окна внутрь свободно льется солнечный свет. Его лучи скользят по различным приспособлениям для тренировок, укрепленным в полу, на стенах и потолке Зала и яркими белыми бликами сверкают на полировке развешанного по стенам оружия. Изредка солнечный зайчик, отразившись от изгиба клинка или обвода доспеха шмыгнет и в недра соседней оружейной комнаты, вырывая из сумерка очертания уж совсем незнакомых и непривычных европейскому глазу странной формы клинков, лезвий, гард, древк и рукоятей. Но лишь ненадолго они

предстанут нашему взору ибо не пришло еще время для разговора о том многообразии видов холодного оружия, что хранит

История.

- Ну что? Начинаем разговор? Начинаем! Нет, нет, молодой человек, не надо сразу тянуться к рукояти этого фальшона! Нет, и в стойку вставать еще очень-очень рано! Тем более, что она у Вас.... м-мда... Давайте пока поговорим! Какой у нас наиболее распространенный метод достичь победы в поединке? Правильно! Ударить противника! Различных методик добиться победы без этого мы пока касаться не будем (земной поклон Вам, Уэсиба-сан!). А чем мы его будем бить? Мечом? А если его нет? Копьем? Та же проблема Нож достанем? Это уже вообще статья! Кулаком по ро... по лицу? Ногой по ...? Ох! А мы все это умеем? Или для каждого отдельного случая будем изучать принципиально новую технику боя и передвижения? Нет! Нам это делать лень! Вообще лень - двигатель прогресса! Ленивый человек делает то, что ему нужно сделать, один раз и хорошо, потому как переделывать – лень. Бить противника должно тело! Все сразу и целиком! Это абсолютно не значит, что вы должны вкладывать в каждый удар весь свой вес и пролетать мимо, если Вашему почтенному собеседнику удалось-таки уклониться, но если вам удобно воткнуть клинок ему в гортань, ударить его ногой в пах, локтем в лицо, или навершием меча в висок - делайте это не задумываясь, ибо принципы движения Вашего корпуса, перемещения Ваших ног и нанесения ударов остаются неизменными во всех случаях жизни! Естественное движение не может быть неверным! Нельзя заикливаться только на оружии, которое вы держите в руках. Все ваше тело должно стать оружием, цельным и неразделимым, и тогда становится уже не принципиально важным, что за предмет находится у Вас в руках - кухонный НОЖ или швейцарский спадон, короткая трость строевая алебарда.

Так, следующий вопрос: куда бить? А что, еще понятно? Или вы считаете, что противник все-будет подставлять под удобное Вам в данный момент движение какие-то определенные части тела? Правильно думаете. Обязательно будет! Но совершенно не те, в которые Вам хочется ударить! Удар, к примеру, открытой ладонью в локоть замахивающегося мечом противника способен не только остановить атаку и выбить его из равновесия, но и, при достаточном навыке, обездвижить его руку на несколько драгоценных секунд. Элементарная подставка предплечья под навершие меча обрывает атакующее действие любой силы. Поэтому бейте по любой доступной Вам части тела противника! Эффективнее, быстрее, безопаснее да и, пожалуй, милосерднее отрубить противнику кисть руки, держащей клинок, чем пытаться с первого удара вмять ему шлем в ребра. Тем более, что, отрубив руку, вы всегда, в случае необходимости, успеете закончить сеанс терапии этим или другим приглянувшимся Вам способом.

Третий, и заключительный вопрос, нашей первой беседы: как часто надо бить? Постоянно! Бой, если это бой, а не прообраз старинной русской игры в "салочки", всегда скоротечен и характеризуется значительной плотностью ударов. Необходимость постоянного нанесения ударов отнюдь не определяет необходимость постоянной активной атаки, хотя и это тоже желательно. Бить можно на контратакующем движении и на "блокирующем" в том случае, если производится удар в плоскость атакующего клинка или по древку/по пальцам на древке топора или копья. Подобная же ситуация имеет место и в случае подставки локтя или колена под атакующую конечность противника. Бить можно "разменивая" удар на удар — пропуская горизонтальный рубящий мечом в кирасу, нанести колющий в щель забрала или обрушить острие клеветца на шлем противника, принять удар рукой или ногой на мышцы брюшного пресса или

спины, ударив в ответ открытой ладонью в голову или кулаком в пах.

И последнее: с противником никогда не надо драться! Противника надо бить! Каждым, самым мельчайшим своим движением надо стараться нанести ему максимально возможный вред. Ваш противник тоже человек, он тоже чувствует боль и боится остаться калекой! Помните это. Если атакующий Вас человек два раза попытается ударить Вас, дважды получит чувствительный удар по бьющей конечности, в третий раз он инстинктивно будет бояться ударить Вас. Его удар будет уже не таким быстрым, не таким уверенным - пользуйтесь этим!..

(Продолжение "Бесед..." и многое другое вы найдете на сайте www.tgorod.go.ru)

Крупница ценной информации

Инструкция по выбору оружия (Артиллерийский журнал 1857г.)

«...Оружие испытывается следующими пробами. Для проверки прочности присадки полосы к эфесу, постановлено рубить двумя или тремя ударами сухое дерево; после этой пробы заклепка не должна отставать, а клинок расхлябаться в эфесе. Для испытания упругости, гнуть клинок в обе стороны: ежели он стальной, то на 1/8 часть его длины, а ежели булатный, то никак не более 1/13; после каждого подобного изгиба полоса должна тотчас придти в нормальное положение, если же она не совершенно выправится, то это означает слабую закалку. Чтобы убедиться в том, что металл не хрупок, а также в вязкости его, можно ударять стальные клинки со среднюю силою плашмя с обеих сторон по одному разу о гладкую доску; здешние булаты можно подвергать такому испытанию, но с самою умеренною силою, восточные же пробовать таким образом вовсе нельзя, по хрупкости их.

Твердость лезвия испытывается рубкой сухого дерева и не сильными ударами по железным полосам, а также строганием железа; от всех этих проб лезвие не должно заворачиваться на сторону, крошиться и садиться. Однородность металла познается по следующим приметам: дыханием на поверхность клинка нужно образовать тусклое пятно и, не обращая внимания на то, быстро или медленно будет оно сходить, замечать только форму уничтожающегося пятна; хорошо, ежели оно будет сходить ровно, симметрически; в металле не однородном (который не равномерно насыщен углеродом) пятно при уничтожении бывает угловато и не одинаково тускло (от неодинаковой скорости и степени нагрева частиц.) По звону металла тоже можно судить об однородности, а еще вернее о плотности его; правда, что для этого нужно иметь довольно привычное ухо, но признак этот так верен, что пренебрегать им не следует. Мы видели опытных в этом деле азиатцев, которые, взяв оружие за эфес, подносят клинок к уху и, задев слегка ногтем за лезвие, прислушиваются к издаваемому металлом звуку и по нем верно оценивают оружие; нужно, чтобы звон был чист и ровен, а не дребезжащий, что случается с клинками в том случае, ежели в них есть седины, скрытые пустоты, пережоги и т.п.

Испытав оружие и убедись в его доброкачественности, не советуем часто повторять упомянутых, потому что упругость клинка, как и всякого если часто и усиленно подвергать его действию внешней силы, мало-помалу ослабевают, а от частых ударов, или лучше сказать от содрогания металла, которым всегда сопровождается удар, может нарушиться связь между частицами и утратиться вязкость.

Сравнивать два клинка между собою взаимною

Рубкою для выбора лучшего из них, по нашему мнению можно не прежде, чем убедятся, посредством ударов плашмя и рубкою железа в равномерной степени закалки и твердости их; кроме того сравниваемые клинки должны быть одинаково остры, иначе, при равном достоинстве металла, зазубрина останется почти всегда на более остром. Что касается до ножны, то от нее должно требовать прочности, легкости и чистоты работы.»

Поручик Максимов. 3 февраля 1857 г.

Авторы выражают благодарность Ассоциации Каскадеров России.

Отдельное спасибо

Александру Иншакову

и Анатолию Сивушову,

благодаря которым наша работа смогла состояться как книга.